Wii • DS • GAMECUBE • GAME BOY

03/07 Ausgabe 119 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE

10 JAHRE N-ZONE
DAS JUBILÄUMSJAHR

N-ZONE KOMPETENT UNABHÄNGIG EHRLICH REDAKTIONS-GARANTIE

DIE SIEDLER 2 + ANNO 1701
DIE PC-STRATEGIE-PERLEN JETZT AUCH FÜR DS!

METROID PRIME 3
DER BESTE TEIL DER TRILOGIE! NUR FÜR Wii!

MEDAL OF HONOR VANGUARD

Deutschlandexklusive Infos und Bilder zu EAs Action-Hit für Wii

WELTEXKLUSIV: ZU BESUCH BEI DEN ENTWICKLERN

SONIC UND DIE GEHEIMEN RINGE

SCHAFFT DER TURBO-IGEL AUF Wii SEIN COMEBACK?

4 194373 903306 03

ENDLICH Die N-ZONE-Redaktion freute sich Ende Januar über die 20 cm dicke Schneedecke.

VON LINKS NACH RECHTS:
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
David Mola (Layout)
Britta Rasp (Layout)
Matthias Schöffel (Layout)
Fabian Sluga (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
Hanns Peter Glock (Praktikant Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
Felix Kothe (Praktikant Redaktion)
Wojtek Pruchnicki (Layout)

Brummende Geschäfte

Nintendo erfolgreich wie lange nicht mehr

Erfolg = Nintendo – so könnte man das Weihnachtsgeschäft von Nintendo auf einen Nenner bringen. Seit Monaten ist der DS Lite die meistverkaufte Konsole in Europa, allein im Dezember brachte Nintendo 1,7 Millionen DS-Handhelds unter die Leute. Weltweit wurden in diesem Geschäftsjahr 18,9 Millionen Stück verkauft! Auch die Wii-Konsole, deren Verfügbarkeit wegen des weltweit fast gleichzeitigen Starts zu leiden hatte, wanderte rund 700.000 Mal in Europa über die Ladentheke. Insgesamt dürften damit nun schon über 3,5 Millionen Konsolen verkauft sein, was einen gigantischen Erfolg für Nintendo bedeutet. Dass aber nicht alles perfekt ist und beim Wii-Start bei dem einen oder anderen Spiel auch ein wenig geschludert wurde, das könnt ihr in unserer großen Bug-Reportage ab Seite 36 nachlesen. Schön wäre es auch, wenn Nintendo und die Dritthersteller für den nötigen Software-Nachschub sorgen würden, denn die Veröffentlichungslisten für Anfang 2007 sahen doch etwas mau aus. Besserung ist jedoch in Sicht, im März wird auf Wii bereits wieder die Post abgehen. Mit *Medal of Honor Vanguard*, *SSX Blur* sowie *Sonic und die geheimen Ringe* stehen prominente Namen am Start. Und zu allen genannten Titeln können wir euch in dieser Ausgabe exklusive Interviews und Bilder liefern. Auch DS-Besitzer können sich auf eine spannende Zeit freuen. Denn in den kommenden Wochen und Monaten stehen die Veröffentlichungen von *Castlevania: Portrait of Ruin*, *Mario Slam Basketball*, *Pro Evolution Soccer 6* sowie *Anno 1701* und *Die Siedler* an. Plus-Abonennten erhalten auf ihrer DVD auch einen Exklusivbericht von unserem Studiobesuch bei den *Siedler*-Machern.

POST VON DER N-ZONE

Einen sensationellen Erfolg verbuchte auch unser kostenloser Wii-Newsletter, den wir euch seit Mitte Januar anbieten. Innerhalb von wenigen Tagen meldeten sich 2.000 Leute für den Newsletter an, über den ihr interessante News, nützliche Tipps & Tricks sowie Neuigkeiten rund um die N-ZONE direkt auf eure Wii-Konsole zugestellt bekommt. Wie ihr euch für den Newsletter registrieren könnt, erfahrt ihr unter www.n-zone.de. Doch jetzt wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

INHALT

NEWS

8 Allgemeine News
70 Import-News

REPORTAGE

36 Der große Bug-Report
34 Die Wario-Ware-Analyse
84 Entwicklertagebuch Spectrobes
86 Flashback
88 Jäger und Sammler

JEDEN MONAT

85 DS-Abo
96 Impressum
40 Info-Center: Most Wanted
42 Info-Center: Termine
43 Info-Center: Charts
44 Info-Center: Die besten Spiele
49 Info-Center: Die Redaktion
97 Nachspiel
77 Plus-Abo
95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Abenteuer auf dem Reiterhof 66
Anno DS 30
Avatar: Der Herr der Elemente 9
Call of Duty 3 91
Castlevania: Portrait of Ruin 58
Cooking Mama: Cook Off 71
Der tierisch verrückte Bauernhof 57
Die Siedler 2 32
Disney's American Dragon Jake Long 69
Disney's Himmel und Huhn: Ace in Action 66
Driver Parallel Lines 29
Excite Truck 50
Far Cry Vengeance 91
Fire Emblem: The Goddess of Dawn 70
Jagdfieber 56
Justice League Heroes 67
Justice League Heroes: The Flash 69
Magical Starsign 67
Mario Slam Basketball 62
Marvel Ultimate Alliance 90
Medal of Honor Vanguard 10
Meine Tierklinik in Afrika 66
Metal Slug Anthology 54
Metroid Prime 3: Corruption 14
New Super Mario Bros. 92
Pokémon Battle Revolution 72
Pro Evolution Soccer 6 64
Schweinchen Wilbur und seine Freunde 69
Sonic und die geheimen Ringe 20
Spectrobes 84
Spider-Man: Battle for New York 67, 68
SSX Blur 26
Star Trek Tactical Assault 66
The Legend of Zelda: Twilight Princess 92
Tom & Jerry Tales 67, 69
Tony Hawk's Downhill Jam 91
Wario Ware 34

10 | Medal of Honor Vanguard

VORSCHAU: Brandheiße Infos zum neuesten Teil von EAs beliebter Shooter-Reihe

14 | Metroid Prime 3: Corruption

VORSCHAU: Neue Eindrücke von Samus' erstem Wii-Abenteuer

20 | Sonic und die geheimen Ringe

VORSCHAU: Das rasante Wii-Debüt des schnellsten Igels der Welt

Castlevania: Portrait of Ruin | 58

TEST: Heiße Vampirjagd für den DS: So spielt sich das neue Castlevania!

Pokémon Battle Revolution | 72

TEST: Das neue Pokémon-Spiel für die Wii im ausführlichen Import-Test!

Der große Bug-Report | 36

REPORTAGE: Wir präsentieren die kuriosesten Bugs aller Zeiten

VORSCHAU

Wii

29 Driver Parallel Lines
10 Medal of Honor Vanguard
14 Metroid Prime 3: Corruption
20 Sonic und die geheimen Ringe
26 SSX Blur

Nintendo DS

30 Anno DS
32 Die Siedler 2

TEST

Wii

57 Der tierisch verrückte Bauernhof
50 Excite Truck
56 Jagdfieber
54 Metal Slug Anthology
72 Pokémon Battle Revolution

Nintendo DS

66 Abenteuer auf dem Reiterhof
58 Castlevania: Portrait of Ruin
66 Disney's Himmel und Huhn: Ace in Action
67 Justice League Heroes
67 Magical Starsign
62 Mario Slam Basketball
66 Meine Tierklinik in Afrika
64 Pro Evolution Soccer 6
67 Spider-Man: Battle for New York
66 Star Trek Tactical Assault
67 Tom & Jerry Tales

Game Boy Advance

69 Disney's American Dragon Jake Long
69 Justice League Heroes: The Flash
69 Schweinchen Wilbur und seine Freunde
68 Spider-Man: Battle for New York
69 Tom & Jerry Tales

TIPPS

Wii

91 Call of Duty 3
91 Far Cry Vengeance
90 Marvel Ultimate Alliance
92 The Legend of Zelda: Twilight Princess
91 Tony Hawk's Downhill Jam

Nintendo DS

92 New Super Mario Bros.

GameCube

92 The Legend of Zelda: Twilight Princess

DVD-INHALT

SEITE 1:
THEMA DES MONATS

THEMA DES MONATS
Pokémon Battle Revolution (Wii)
Der Blitzkampf-Modus
Der Online-Modus
Die DS-Connectivity
Der Trainer-Pass und der Shop
Die Technik

VORSCHAU
Mario vs. Donkey Kong 2 (DS)
Spectrobes (DS)

TEST
Castlevania: Portrait of Ruin (DS)
Excite Truck (Wii)
Far Cry Vengeance (Wii)
Jagdfieber (Wii)
Madden NFL 07 (Wii)
Magical Starsign (DS)
Mario Slam Basketball (DS)
Pro Evolution Soccer 6 (DS)
Rampage: Total Destruction (Wii)
Splinter Cell: Double Agent (Wii)

BONUS
Der Wii-Bug-Report
Excite Truck in Aktion
Making of Die Siedler 2 (DS)
Rayman Raving Rabbids (Making-of)

SPIEL-TRAILER
Garfield's Nightmare
Nanostray 2
Rayman Raving Rabbids

SPECIAL
Pokémon Rot/Blau/Gelb: So fangt ihr Mew
The Legend of Zelda: Twilight Princess – Savegames

DVD* DEFEKT?
Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 03/2007, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

SEITE 1: N-ZONE-V
SEITE 2: (DVD wenden)
PlayStation- und Xbox-Videos

Das N-ZONE Plus-Abo!
INFO IM KASTEN UNTEN

SEITE 2:
DIE HIGHLIGHTS FÜR SONY- UND MICROSOFT-KONSOLEN:

SONY
Vorschau
Frontlines: Fuel of War (PS3)
Gran Turismo HD (PS3)
MotorStorm (PS3)
NBA 2K7 (PS3)
NHL 2K7 (PS3)
Test Drive Unlimited (PS2)
Tony Hawk's Project 8 (PS3)
Virtua Tennis 3 (PS3)

Test
Brothers in Arms D-Day (PSP)
God Hand (PS2)
Okami (PS2)

Bonus
Gran Turismo HD
Präsentationsvideo Ferrari
Replay Drift Challenge (Toyota)
Replay Time Trial (Ferrari)

Spiel-Trailer
Genji: Day of the Blades
MotorStorm
NBA 07
Untold Legends: Dark Kingdom

MICROSOFT (NUR IM PLUS-ABO)
Vorschau
Fuzion Frenzy 2 (X360)
Ghost Recon Advanced W. 2 (X360)
Lost Planet (Video-Show)
Lost Planet: Extreme Condition
Star Trek Legacy

Test
Lost Planet: Extreme Condition (X360)

Bonus
Halo 3 (Hinter den Kulissen)

Spiel-Trailer
Battlestations Midway

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Mit Videoinhalten zu Xbox 360, Wii, Nintendo DS, PSP, Xbox, GameCube, PlayStation 2 u. v. m.

- Exklusiv im Abo: die N-ZONE-DVD mit Inlay und Inhaltsbeschreibung!
- Preiswerter als im Handel! Keine zusätzlichen Versandkosten!
- Lieferung bequem und pünktlich nach Hause!

Anschrift des Abo-Service:

Für Deutschland/Ausland: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München;
Tel.: +49 (0)89 20 959 125;
Fax: +49 (0)89 20 028 111;
E-Mail: computec@csj.de

Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A – 5081 Anif, Österreich; Tel.: +43 (0)6246 882 882;
Fax: +43 (0) 6246 8825 277;
E-Mail: computec@leserservice.at

… oder einfach und bequem online bestellen unter
http://abo.n-zone.de

TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

BILD: ELECTRONIC ARTS

TAUGLICH GEMUSTERT

Dank *Call of Duty 3, Red Steel, Far Cry* und jetzt *Medal of Honor* ist die Wii auf dem Weg zur perfekten Shooter-Konsole.

BILD: N-ZONE

EXKLUSIV-BESUCH I

Die Siedler 2 beweist, dass sich der DS für Strategietitel eignet. Ab Seite 32 blicken wir den Machern über die Schulter.

BILD: N-ZONE

EXKLUSIV-BESUCH II

Unser Japan-Korrespondent war für euch im Sega-Hauptquartier und spielte *Sonic und die geheimen Ringe* exklusiv Probe.

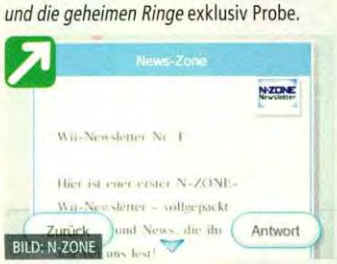


BILD: N-ZONE

BLITZSTART

Inzwischen empfangen über 2.000 Leser unseren Wii-Newsletter. Mit dem Service bedanken wir uns für eure lange Treue.

BILD: ELECTRONIC ARTS

FÜR DEUTSCHLAND ZU HART

Der Pate ist der deutschen EA-Niederlassung offenbar zu hart. Das Mafia-Epos erscheint daher bei uns nicht für die Wii.

10 Jahre N-ZONE – und ihr feiert mit!

N-ZONE-Redakteur für einen Tag! Wer ist dabei?

Das Jahr 2007 steht klar im Zeichen des zehnjährigen N-ZONE-Jubiläums. Als erste Aktion zum runden Geburtstag ist Mitte Januar unser Wii-Newsletter erfolgreich gestartet: Bereits nach einigen Tagen hatten sich über 2.000 Wii-Besitzer für unseren kostenlosen Service registriert. Wer's noch nicht getan hat, dem verraten wir auf der nächsten Seite, wie es funktioniert! Doch natürlich gibt es noch viel mehr zu feiern: **Wir laden Mitte Februar einen Leser in unseren Verlag nach Fürth ein und ernennen ihn zum „N-ZONE-Redakteur für einen Tag". Ihr nehmt an unserer Redaktionskonferenz teil, arbeitet an eurem eigenen Spieletest, blickt den Layoutern bei der Gestaltung des Artikels über die Schulter und erlebt hautnah, wie das Magazin entsteht.** Schreibt uns einfach eine E-Mail mit dem Betreff „N-ZONE-Redakteur für einen Tag" an redaktion@n-zone.de und nennt uns einen Grund, warum ihr dabei sein wollt! Teilt uns bitte auch unbedingt den Tag mit, an dem ihr Zeit habt, zu uns zu kommen. Für die Anreise müsst ihr selbst aufkommen, dafür versorgen wir euch mit allem, was ihr sonst braucht. Wir freuen uns darauf, bald einen Leser hier begrüßen zu dürfen! **(ck)**

DISKUTIEREN Ein N-ZONE-Leser darf bald mitreden, wenn wir das nächste Heft besprechen. BILD: N-ZONE

SCHREIBEN Recherchieren, spielen, testen: Wir zeigen euch direkt vor Ort, wie ein Artikel entsteht. BILD: N-ZONE

LAYOUTEN Lars freut sich anschließend darauf, euren Test optisch ins rechte Licht zu rücken. BILD: N-ZONE

Avatar: Der Herr der Elemente

Beherrsche Feuer, Wasser, Wind und Erde!

ACTION-ADVENTURE | **Hersteller:** THQ, **Termin:** März 2007, **Web:** www.thq.de

Im März dieses Jahres brechen Aang, Katara und Sokka auf, das spannendste Abenteuer ihres Lebens zu bestehen – und zwar auf der Wii! *Avatar* orientiert sich an der gleichnamigen Cartoon-Serie, welche seit Anfang 2006 im Fernsehen ausgestrahlt wird. Im Kampf gegen die finsteren Machenschaften der Feuernation steuert ihr euer Team durch die bunte Cel-Shading-Welt und besiegt mit magischen Kräften und Kung-Fu-Fertigkeiten zahlreiche monströse Gegner. Die erweiterungsfähigen Schlag- und Zauberangriffe führt ihr aus, indem ihr beispielsweise die Wii-Fernbedienung schwingt. Das Spiel wird sowohl aus der TV-Serie bekannte Charaktere als auch völlig neue Gesichter beinhalten. Außerdem wurde bereits ein 4-Spieler-Modus bestätigt. **(fk)**

TEAMGEIST Das Hauptabenteuer bestreitet ihr mit vier Charakteren. Acht Fäuste für ein Halleluja! BILD: THQ

SCHNEESTURM Per Wirbelangriff wehrt ihr hungrige Schneewölfe ab. BILD: THQ

Neues von System 3

Fleißiger Software-Nachschub von den Machern von Super Fruit Fall!

DIVERSE | **Hersteller:** System 3, **Termin:** Februar/März 2007

Der simple Puzzlespaß *Super Fruit Fall* mauserte sich zu einem kleinen Geheimtipp für Knobelfreunde. System 3 besuchte uns mit der DS-Umsetzung und stellte weitere Titel vor: Bei *Impossible Mission* handelt es sich um eine aufgebohrte, spielerisch aber etwas rückständige Version des C64-Klassikers, *Tennis Masters* ist eine Arcade-Filzball-Drescherei und *Powerplay Pool* macht den Stylus zum Billard-Queue. Für Retro-Freaks hat der Publisher noch ein besonderes Schmankerl im Gepäck: System 3 hat California Games für Nintendos Fuchtelkonsole in der Mache. Das sind ja buchstäblich sonnige Aussichten! **(ck)**

REINKARNATION Früher Kult, heute nur noch bedingt spielbar: Impossible Mission. BILD: SYSTEM 3

EINLOCHEN! Die Billardsimulation ist deutlich besser gelungen als die Version aus 42 Spieleklassiker. BILD: SYSTEM 3

NEWS-TICKER

SUPER, MAN! In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlosen wir ein cooles Heldenpaket zu *Superman Returns*, bestehend aus der Doppel-DVD, der Nintendo-DS-Version und einem T-Shirt. Beantwortet einfach die folgende Frage: „Wer verkörpert Superman im letzten Kinofilm?" Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96. Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „34". Einsendeschluss ist der 28. Februar 2007.

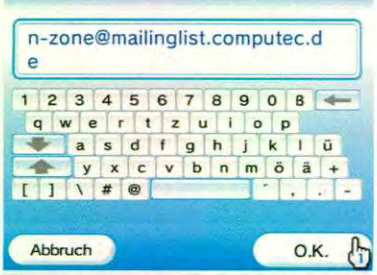
NICHT IN DEUTSCHLAND! *Der Pate* zeigt Nintendo die kalte Schulter: Während die brutale Versoftung des Mafia-Epos in den USA wie geplant ab März erhältlich ist, wird der Titel hierzulande nicht veröffentlicht. Das hat EA uns gegenüber auf Anfrage bestätigt.

PS3-START Sony veröffentlicht die PlayStation 3 am 23. März für 599 Euro in Europa. Während die Konsole in Japan und den USA auch in einer Version mit 20-GB-Festplatte erhältlich war, wird hierzulande nur die 60-GB-Variante erscheinen.

N-ZONE WII-NEWSLETTER

Ihr wollt exklusive Gewinnspiele, brandheiße News, Tipps und Tricks sowie die neuesten Infos zur N-ZONE? Unser kostenloser Wii-Newsletter bringt euch alles Wichtige direkt nach Hause auf eure Wii. Und so funktioniert's:

1. Tragt euren 16-stelligen Code auf der Wii-Newsletter-Seite von www.n-zone.de ein.



2. Schreibt ins Adressbuch der Wii die Mail-Adresse „n-zone@mailinglist.computec.de". Das war's auch schon! Viel Spaß mit unserem Newsletter!

CHARISMATISCH Die Gestaltung der Gesichter ist wunderbar gelungen. BILD: EA

TEAMWORK Durch die Dialoge eurer Kameraden erfahrt ihr viel über die Story. BILD: EA

Medal of Honor Vanguard

EA bläst zum Angriff auf den Shooter-Thron.

Fakten

- erscheint nur für Wii und PS2
- viele neue Steuerungs-Ideen
- 11 Missionen, über 10 Stunden Spielzeit
- Umfangreiche Mehrspielermodi

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Wieder einmal steht ein Ego-Shooter für Wii in den Startlöchern und wie so viele seiner Genre-Kollegen spielt er im Szenario des zweiten Weltkriegs. Dieser Konflikt, der unsere Welt wie kein anderer prägte, scheint Spieleentwickler magisch anzuziehen. Ob Strategiespiel, Ego-Shooter, Simulation oder Taktik-Knobelei, der zweite Weltkrieg scheint oft ein passendes Szenario zu sein. Daher überrascht es nicht, dass EA als ersten Shooter die etablierte *Medal of Honor*-Reihe auf die Wii entlässt. Ein packendes Kriegserlebnis kann das Team mit Sicherheit schaffen, doch wie soll sich der Titel von der Konkurrenz abheben? Was wird EAs Wii-Vorhut (nichts anderes bedeutet das englische „vanguard" auf Deutsch) anders machen, um euch eine gänzlich frische Erfahrung zu bieten?

ES GEHT ABWÄRTS

Die Antwort erfahrt ihr bereits ganz zu Beginn der Einsätze, denn die starten nicht immer mit einer Waffe in der Hand und einem Auftrag im Hinterkopf, sondern oft mit einem atemlosen Sturz ins Leere. Ihr schlüpft in die Rolle von Corpo-

KRIECHGANG Hinter den feindlichen Linien solltet ihr behutsam vorgehen. BILD: EA

» Was andere Spiele lediglich als Zwischensequenz präsentieren, müsst ihr hier selbst in die Hand nehmen. «

RUMMS Wie im Genre üblich, geizt der Titel nicht mit Explosionen. BILD: EA

SPRINT Man beachte den hübschen Effekt des Sonnenlichts! BILD: EA

ral Frank Keegan, der in der 82. Airborne Division seinen Dienst tut und verschiedenste Einsätze in Europa hinter sich bringen muss. Als titelgebende Vorhut hinter den feindlichen Linien bleibt ihm und seinen Kameraden nur ein Weg ins Einsatzgebiet: Der Absprung mit einem Fallschirm. Was andere Spiele lediglich als Zwischensequenz präsentieren, müsst ihr hier selbst in die Hand nehmen. Ihr stürzt euch also in großer Höhe aus einem Flugzeug in Richtung Einsatzziel und könnt euer Schicksal durch geschicktes Lenken eures Fallschirms selbst bestimmen. Wo soll man landen? Welcher Startpunkt ist für die Mission ideal? Wer klug in den Level hineinspringt, wird mit besseren Waffen oder einer vorteilhaften Ausgangssituation belohnt. Die Landezonen sind mit farbigem Rauch markiert, doch das gnadenlose Feuer der Gegner sollte diese Aufgabe nicht zu einfach machen. Dieser Gameplay-Kniff lässt erahnen, dass die Entwickler mit ihrem ersten Wii-Shooter gleich alles richtig machen wollen.

DURCHDACHTES HANDLING

Auch beim Thema Steuerung hat man allem Anschein nach gründlich überlegt, wie man das Gameplay am besten auf

INTERVIEW mit Dan Haggerty, Producer

„Die Wii ist deutlich leistungsfähiger als der Cube."

Dan Hagerty, Producer bei EA, war so nett, sich unseren Fragen zu stellen. Im Interview spricht er über den Mehrspielermodus, die Leistung der Wii-Hardware und den Reiz des Weltkriegsszenarios.

Innerhalb welcher geschichtlichen Ereignisse wird das Spiel verankert sein?
Medal of Honor Vanguard erzählt vier der berühmtesten und heftigsten Lufteinsätze des zweiten Weltkriegs. Als Corporal Frank Keegan wird der Spieler in der Operation Husky beginnen, der damals größten amphibischen Kriegsoperation, die den Italienfeldzug eröffnete. Danach wird man sich durch Operation Neptun kämpfen, die Teil der alliierten Invasion der Normandie war, die ja viele Leute kennen. Später wird man an der Operation Market Garden teilnehmen, bei der 35.000 Männer in den Niederlanden abgesetzt wurden, um wichtige Brücken für die britischen Truppen zu sichern. Am Schluss steht die Operation Varsity, die größte Ein-Tag-Luftoperation der Geschichte, die sich jenseits des Rheins abspielte.

Wie wird *MoH Vangard* sich von anderen Wii-Shootern unterscheiden? Was wird den Titel herausheben?
Die anpassbare Steuerung hebt das Spiel deutlich von anderen Wii-Shootern hervor. Die Spieler können bestimmen, wie sie sich bewegen, zielen und umsehen, egal wie gut sie sich bisher mit Shootern auskennen. Neulinge können das Fadenkreuz in der Bildschirmmitte fixieren und die Kamerabewegung anpassen, um stets die Kontrolle zu behalten. Wii-Veteranen dürften sich über all die detaillierten Steuerungsoptionen freuen.

Verraten Sie uns etwas über den Mehrspielermodus! Wie viele Spieler werden unterstützt und welche Modi wird es geben?
Im Spiel können sich zwei bis vier Spieler auf dem geteilten Bildschirm messen. Es wird insgesamt sechs Mehrspieler-Schlachtfelder geben und es warten die Spielmodi Deathmatch, Capture the Flag, Schnitzeljagd und King of the Hill.

Werden sie den Lautsprecher der Wii-Fernbedienung nutzen?
Wir haben uns entschieden, unsere volle Aufmerksamkeit darauf zu richten, den bestmöglichen Sound für das eigentliche Spiel zu schaffen. Alle In-Game-Sounds – auch Explosionen, Gefehrfeuer, Stimmen, Umgebungsgeräusche, etc. – werden über die normalen Boxen ausgegeben. Die Wii-Fernbedienung wird also schweigen.

Verraten Sie uns etwas über die Grafikleistung der Wii! Können wir in etwa Xbox-Grafik erwarten? Was kann die Wii besser als der GameCube?
Die Wii ist deutlich leistungsfähiger als der Cube und hat außerdem viel mehr Speicher, weshalb wir komplexere Modelle, bessere Texturen, stimmungsvollere Beleuchtung und Effekte sowie jede Menge cooler Physikeffekte verwirklichen können, die die Spielwelt wirklich lebendig machen.

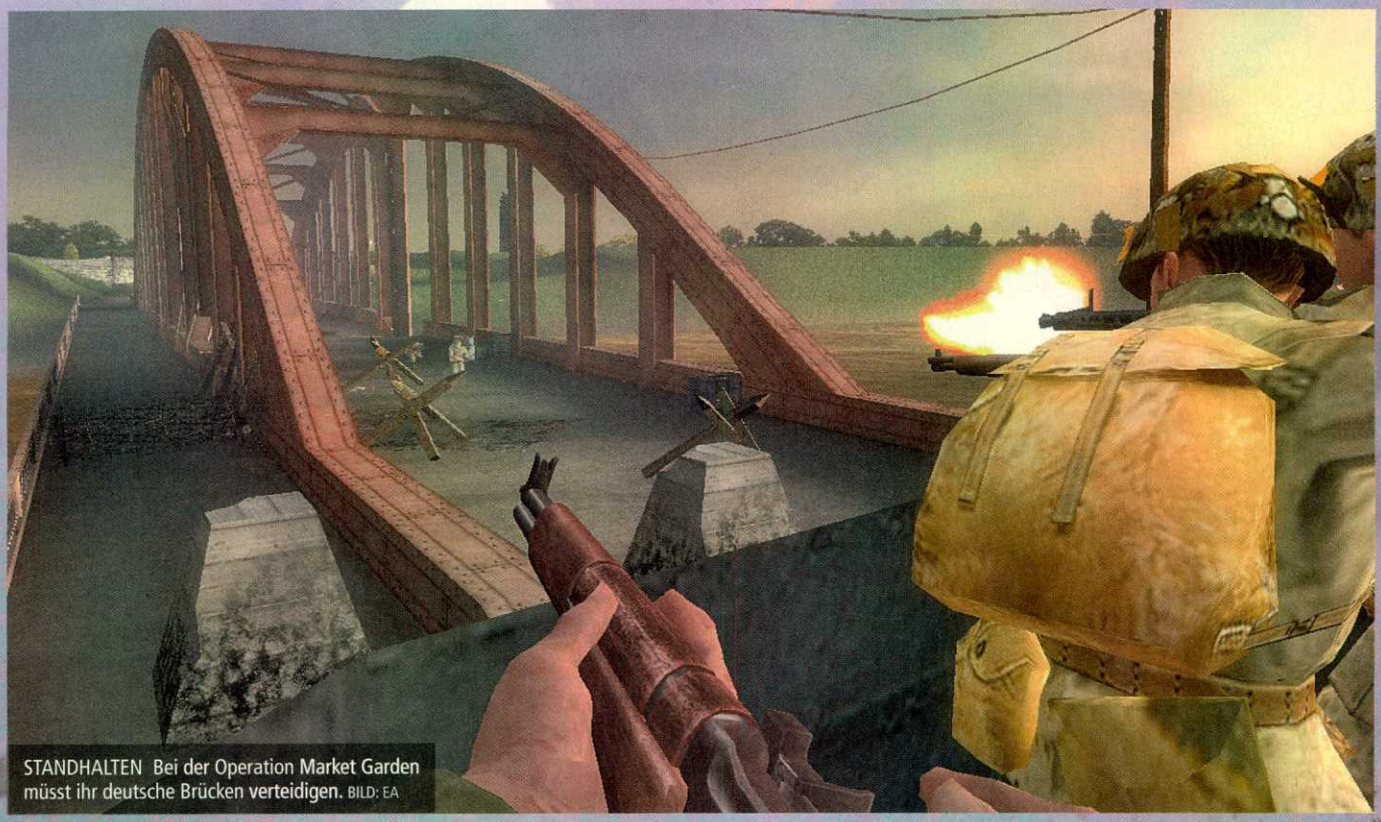
Besteht nicht die Gefahr, dass die Spieler irgendwann von Weltkriegs-Shootern gelangweilt sind? Wird die Serie *Medal of Honor* diesem Szenario treu bleiben?
Wenn man bedenkt, dass der zweite Weltkrieg fünf Weltmächte und Dutzende kleinerer Parteien betraf und das während über eines Jahrzehnts, dann merkt man, dass es unzählige Geschichten zu erzählen gibt. Es gibt so viele Schlachten, Ereignisse und Themen, die sich in einem Spiel verwirklichen lassen! Der andauernde Erfolg unserer Serie beweist, dass es immer noch ein großes Publikum für Weltkriegsspiele gibt.

die Wii-Controller überträgt. Natürlich wird die Action im Großen und Ganzen wie jeder andere Wii-Shooter gesteuert – die Spielfigur wird mittels Nunchuk bewegt und die Wii-Fernbedienung steuert Fadenkreuz samt Kamera – doch der Clou liegt im Detail. Zum einen soll es eine Vielzahl verschiedener Einstellungsmöglichkeiten geben, sodass jeder ein Ergebnis nach seinem Geschmack erzielen kann. Ob man nun ein schnelles Fadenkreuz, aber eine langsame Kamerabewegung möchte oder umgekehrt, man wird fündig. Des Weiteren gibt es einige pfiffige Ideen, die in dieser Form brandneu sind. Beispielsweise die Geste, um sich blitzschnell um 180° zu drehen, was hastiges und unübersichtliches Fuchteln mit der Wii-FB erspart, wenn ein Feind euch einmal von hinten angreift. Außerdem lässt sich die Kamera vertikal begrenzen, sodass man bei hastigen Bewegungen nicht versehentlich in den Himmel oder auf seine Füße starrt. Wir sind gespannt, ob sich nach der guten Steuerung von *Call of Duty 3* schon wieder eine neue Referenz ankündigt. Dass der Wii-Controller ideal für Shooter ist, wissen wir. Es ist jedoch faszinierend, auf welch kreative Art und Weise sich die Entwickler der Hardware nähern.

SPASS ZU VIERT

Grafisch machen die ersten Bilder der Wii-Version einen soliden Eindruck. Die Texturen sind scharf, die Objekte

» Was wird EAs anders machen, um euch eine gänzlich frische Erfahrung zu bieten? «



STANDHALTEN Bei der Operation Market Garden müsst ihr deutsche Brücken verteidigen. BILD: EA

AUGE IN AUGE Zum Glück gibt es auch eine Nahkampf-Attacke, per Geste natürlich! BILD: EA

STAHLKOLOSS Gegen den Panzer seht ihr mit dem Gewehr alt aus. BILD: EA

detailliert und es scheint einige wirklich gelungene Effekte zu geben. Wenn das Gezeigte dann noch flüssig dargestellt und fetzig präsentiert wird, können sich Genrefans guten Gewissens auf *Medal of Honor Vanguard* freuen. Spielerisch soll außerdem einiges an Wiederspielwert geboten werden. Neben den verschiedenen Landepunkten der Fallschirmsprünge warten aufrüstbare Waffen und besondere Orden auf ehrgeizige Zocker. Das Pulver soll also auch nach dem ersten Durchspielen noch nicht verschossen sein. Eine Vielzahl an Mehrspielermodi für bis zu vier Spieler dürfte ein zusätzlicher Anreiz sein, das Spiel noch eine ganze Weile in der Wii zu lassen. Ein Online-Modus ist leider nicht vorgesehen, obwohl ein solcher sicher passend wäre. Wir sind jedenfalls sehr gespannt auf erste spielerische Eindrücke. Hat *Medal of Honor Vanguard* das Zeug zum Hit? Die ersten Zeichen stehen jedenfalls gut. ■

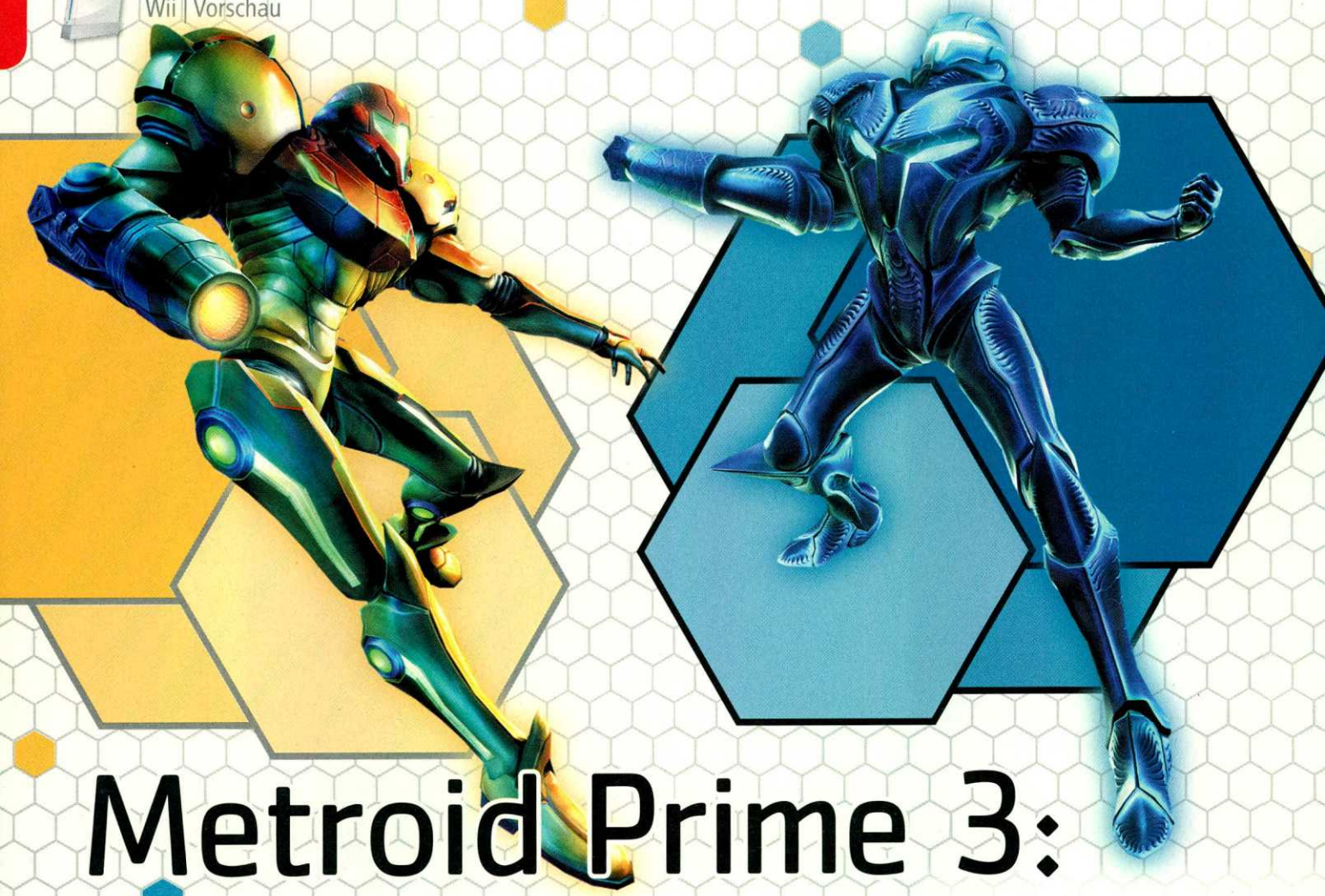
VORSCHAU

MEDAL OF HONOR VANGUARD

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Los Angeles
Spieler:	1-4
Termin:	März 2007
Web:	www.electronic-arts.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Mit durchdachter Steuerung und spannenden Features könnte das Wii-Debüt der Shooter-Reihe ein spielerischer Volltreffer werden.



Metroid Prime 3: Corruption

Lebenserhaltungssysteme kritisch? Nicht in diesem Spiel!

AUTOR: FELIX KOTHE

Fakten

- Spielt 6 Monate nach Metroid Prime 2
- Komplettiert die Geschichte um das Phazon
- Grapple Beam um einige Funktionen erweitert
- Waffensystem basiert auf Aufbau-Prinzip
- Vier Visoren, davon ein neuer
- Mit weiteren Kopfgeldjägern
- Die Dunkle Samus ist zurück!
- Kein Mehrspielermodus
- Wiedersehen mit Ridley!
- Schwierigkeitsgrad unter Metroid Prime 2-Niveau
- Screw Attack wird diesmal öfter genutzt

SCHÖNHEIT Die Hauptdarstellerin Samus Aran sieht schicker und detaillierter aus als jemals zuvor. BILD: NINTENDO

Selten kommt es vor, dass eine Spielserie den Sprung von 2D in die dritte Dimension so fantastisch vollzieht, wie es seinerzeit bei *Metroid Prime* der Fall war. Sowohl Teil 1 als auch Teil 2 zählten auf dem GameCube zu den absoluten Meilensteinen und setzten höchste Maßstäbe in Sachen Grafik, Sound und vor allem Atmosphäre. Obwohl die Verkaufszahlen gegen die Qualität dieser beiden Konsolen-Referenzen sprachen, räumten sie weltweit erstklassige Traumwertungen ab. Grund genug für die fleißigen Tüftler der Retro Studios, sich voller Eifer an die Entwicklung des abschließenden dritten Teils zu machen: *Metroid Prime 3: Corruption*. Doch nicht nur das: Einstmals wurde der Hitkandidat sogar als Launch-Titel vorgestellt und sollte neben *Twilight Princess* ein weiterer potenzieller Käufer-Magnet für Nintendos Wii werden. Doch kurz darauf gab Nintendo bekannt, dass Samus' nächstes Abenteuer auf 2007 verschoben werden würde. Der Grund: Nachdem die provisorische Steuerung der E3-Version nur mäßige Kritiken einfahren konnte, wollte man sich sofort an die Arbeit machen und die Bedienungsmethoden für *Corruption* überarbeiten. Hier sei insbesondere der so-

genannte Expert-Mode genannt, welcher dem Spieler eine PC-ähnliche und somit weitaus actionreichere Steuerung bieten sollte als die bisherigen Teile.

ATMOSPHÄRISCHE HÖHENFLÜGE

Metroid Prime 3 spielt rund sechs Monate, nachdem Samus ihren Sieg über die Ing und ihr dunkles Pendant auf Aether errungen hat. In der Galaxis herrscht Ruhe, bis plötzlich ein Notruf eintrifft: Weltraum-Piraten attackieren die Föderationsbasis „Sector Zero"! Natürlich ist die Weltraum-Ikone sofort zur Stelle, um dem feindseligen Treiben Einhalt zu gebieten.

Der Einstieg verspricht schon jetzt, sich zu einem erstklassigen, atmosphärischen Weltraumdrama rund um die Piraten, die Föderation und das mysteriöse, todbringende Phazon weiterzuentwickeln. Vor allem Letzteres wird in Corruption eine tragende Rolle in der Storyline übernehmen. In den ersten beiden *Prime*-Teilen wurde zwar direkt auf die Gefahr, welche durch das Phazon verursacht wird, eingegangen, doch die Geheimnisse um die Herkunft der fremdartigen Masse wurden stets von einem Mantel des Schweigens umhüllt. Teil 3 wird die Geschichte um die blau schimmernde Substanz aufklären und endlich Licht ins Dunkel bringen. Apropos Licht ins Dunkel: Eine zweigeteilte Welt, wie wir sie einst in *Metroid Prime 2: Echoes* erkundeten, gibt es nicht mehr. Stattdessen setzen die Entwickler auf ein anderes Oberwelt-System, das vielen vielleicht bekannt vorkommen und heftige Jubelschreie auslösen wird: Ihr werdet von nun an mit eurem Raumschiff zu verschiedenen Planeten fliegen und diese erkunden können, genauso wie in *Metroid Prime Hunters* für den Nintendo DS. Auf der Oberfläche angekommen, gilt es, dem von den Weltraumpiraten initiierten Phazon-Befall entgegenzuwirken. Dieser sorgt dafür, dass die einheimischen Lebewesen sowie der eigentliche Planet anfangen zu verfallen, sprich zu korrumpieren (siehe Spieltitel).

Das direkte Ansteuern der Planeten hat zur Folge, dass die oftmals kritisierten Laufwege wegfallen und der Spieler einfach von Welt zu Welt fliegt. Laut den Retro Studios wird man das Schiff allerdings nicht manuell steuern, sondern nur den entsprechenden Zielort anwählen können.

TECHNIK, TECHNIK UND NOCH MEHR TECHNIK

Man merkt deutlich, dass sich die Entwickler das umfangreiche Feedback der

NEU Das Design der Weltraumpiraten hat sich geringfügig verändert. BILD: NINTENDO

OBERWELT Das Leveldesign macht schon jetzt Lust auf mehr. BILD: NINTENDO

LABYRINTH In der Gestalt des Morph Ball passiert ihr schmale Gänge. BILD: NINTENDO

ENTERHAKEN Mit dem Grapple Beam könnt ihr euren Feinden die Schilde vom Leib reißen. BILD: NINTENDO

MONSTRÖS Das Gegnerdesign sieht ebenso abstrakt aus wie schon in Teil 1 und 2. BILD: NINTENDO

SESAM ÖFFNE DICH So einfach geht's nicht! Ahmt die Bewegungen von Samus nach, um die Tür per Hand zu öffnen. BILD: NINTENDO

Spieler zu Herzen genommen haben. Beispielsweise wird sich Samus' Ausrüstung zu Beginn schon auf Standard-Niveau befinden, sodass man Kleinigkeiten, wie den Morph Ball oder den allseits beliebten Grapple Beam nicht mehr einzusammeln braucht. Dennoch sollten die Jäger und Sammler unter euch jetzt nicht den Kopf in den Sand stecken. Im Gegensatz zu Teil 2 wird es eine gewaltige Vielzahl an neuartigen Upgrades, Waffen, Rüstungen und futuristischen Systemen geben.

Den wichtigsten Gameplay-Umbruch stellt eine erfrischende Innovation und eine willkommene Neuerung dar: Samus' Waffensysteme werden von nun an aufrüstbar sein. Das bedeutet, dass ihr den Waffenarm, den Grapple Beam und den Raketenwerfer mit Upgrades, die ihr im Spielverlauf findet, patchen könnt. Ähnliches werden einige von euch sicherlich noch aus *Metroid Fusion* gut im Gedächtnis behalten haben. Hier wurden die Standard-Raketen beispielsweise auf Super Missiles oder Diffusion Missiles erweitert. In welchem Ausmaß dieses Schema in *Corruption* zur Geltung kommt, steht noch nicht fest.

Der Der Grapple Beam, welcher in den beiden Vorgängern lediglich zum Hangeln und Klettern benutzt wurde, beinhaltete in der E3-Demo eine völlig neue Verwendung: Per Nunchuck-Bewegung könnt ihr ihn auf gepanzerte Gegner werfen und ihnen ihre widerstandsfähigen Rüstungen vom Leib reißen. Außerdem dient dieser Effekt auch zum Zerstören von undurchdringlichen Türblockaden. Solltet ihr vor einer gesicherten Schleuse stehen, werft ihr einfach den enterhakenähnlichen Verankerungsstrahl aus und entzieht mit einem kräftigen Ruck der Tür ihre Barrikade. Schon steht euch ein neuer Weg offen.

Neben dem Grapple Beam und dem standardmäßigen Beschuss wird es eine zusätzliche Möglichkeit geben, verschlossene Schotten zu öffnen: Mit der Wii-Fernbedienung könnt ihr Samus' linke Hand nachahmen und an der Tür angebrachte Hebel zum Öffnen umlegen. Die von euch ausgeführten Bewegungen werden 1:1 ins Spiel übernommen. Dieses Feature bietet neue, absolut fantastisch inszenierte Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielumgebung.

ZUKUNFTSVISIONEN

Die markanteste Veränderung erfährt jedoch Samus' Waffenarm. Der ständige Wechsel zwischen den vier Beam-Waffen wird in *Corruption* wegfallen. Stattdessen

bedienen sich die Entwickler des aus den 2D-Teilen bekannten Kombinationssystems. Mit anderen Worten: Sobald ihr ein neues Beam-Upgrade aufgesammelt habt, wird dieses auf eure bereits bestehende Waffe gelegt. Somit beinhaltet euer Strahl fortan die Eigenschaft des hinzugewonnenen Beams. Das macht es möglich, euren Strahl mit immer mehr Erweiterungen aufzurüsten. Inwiefern die aus den GameCube-Vorgängern bekannten Charge Combos mit diesem neuen System interagieren, wurde noch nicht bekannt gegeben.

Fest steht jedoch, dass der Wave Beam wieder mit dabei sein wird. Dieser wird wie in den 2D-*Metroids* die Fähigkeit besitzen, feste Materie zu durchdringen. Sobald man seine Waffe erst einmal mit dem Wave-Beam-Upgrade aufgerüstet hat, wird man die Fähigkeit haben, durch bestimmte Wände schießen zu können.

Neben den Beam-Waffen ist auch das komplette Visor-Repertoire bekannt gegeben worden. Selbstredend verfügt ihr standardmäßig über den Combat Visor, durch den ihr die Umgebung unverfälscht und in ihrer vollen Pracht erkennen könnt. Auch der Scan Visor, mit dessen Hilfe ihr in eurer Umgebung bestimmte Funktionen auslösen und wichtige Informationen zu Flora und Fauna abrufen könnt, wird wieder mit dabei sein. Allerdings soll das enorme Spektrum an informativen Analysen und Datenbankeinträgen zugunsten der Spieler, denen die Textflut in den Vorgängern überhand nahm, etwas zurückgeschraubt werden. Leibhaftige *Metroid*-Fans werden sich über ein Wiedersehen mit dem X-Ray Visor freuen, der erneut Einzug ins Spiel gefunden hat. Ein spannendes neues Feature diesbezüglich wurde bereits veröffentlicht: Sollte man im Besitz des Wave Beams sein, wird man in Kombination mit den Röntgen-Fähigkeiten des X-Ray Visors hinter einer Wand befindliche Schalter wahrnehmen und per gezieltem Beschuss aktivieren können. Zu guter Letzt greifen die Meister von Retro ganz tief in die Trickkiste, um uns einen nagelneuen Visor präsentieren zu können! Die heiß begehrte Neuschöpfung nennt sich „Command Visor" und soll – wie der Name schon andeutet – imstande sein, euer Raumschiff von der Planetenoberfläche aus manuell zu steuern. Dies ermöglicht es Samus, ihren flugfähigen Untersatz an offenen Plätzen als bewegliche Plattform zu nutzen und somit unerreichbare Vorsprünge zu erklimmen. Des Weiteren wird es möglich sein, mit

Das große Metroid-Glossar

Damit ihr den Überblick über die wichtigsten Charaktere, Lebensformen und Hintergründe der Story behaltet, könnt ihr euer Wissen mit unserem Metroid-Glossar auffrischen.

Samus Aran
Wurde als Waise von den Chozo aufgezogen und übernahm bis jetzt in jedem *Metroid*-Spiel die Hauptrolle. Die Kopfgeldjägerin ist bevorzugte Wahl der Galaktischen Föderation im Kampf gegen die Weltraumpiraten.

Metroids
Äußerst gefährliche, parasitäre Lebensform, die ihren Opfern die Lebensenergie zum eigenen Erhalt entzieht. Anfällig für jeglichen Kälteeinfluss. Resistent gegenüber der todbringenden Lebensform „X".

Weltraumpiraten
Eine finstere Rasse größenwahnsinniger Aliens, die nach der Macht über das gesamte Universum strebt. Werden geführt von Mother Brain und gelten als Samus' Erzfeinde.

Galaktische Föderation
Eine Intergalaktische Vereinigung, die den Frieden im Universum bewahren will. Ausgebildete Föderationssoldaten bekämpfen die finsteren Machenschaften der Weltraumpiraten.

Dunkle Samus
Ein aus mutierter Phazon-Materie entstandenes Abbild der Hauptdarstellerin. Wurde aus den Überresten des Phazon-Suits im ersten Teil geboren und verfolgt die eigenen Ziele ohne Rücksicht auf Verluste.

Ridley
Die rechte Hand des Weltraumpiraten-Führers Mother Brain. Hochaggressive Lebensform, die sich durch hervorragende Überlebenskünste auszeichnet.

Phazon
Eine hochgefährliche, blau schimmernde Masse, mit der die Piraten finstere Experimente durchführen. Ruft Mutationen in Lebewesen und Pflanzen hervor. In höchstem Maße gesundheitsschädigend!

Chozo
Altertümliche, hoch entwickelte Rasse menschenähnlicher Vogelwesen. Injizierten Samus in ihrer Kindheit das Blut der Chozo, um sie somit vor den Weltraumpiraten zu schützen. Sind zudem die Erfinder von Samus' Kampfanzug, dem Varia Suit.

FRACHTER An Bord dieses Schiffs warten einige Aliens darauf, pulverisiert zu werden. BILD: NINTENDO

Die Trilogie im Blick

Hier erhaltet ihr die bisherige Geschichte aus Metroid Prime 1 und 2 zusammengefasst sowie eine kleine Aussicht auf den finalen dritten Teil.

Nachdem Samus auf eine havarierte Raumstation beordert wird, kommt sie einigen geheimen Forschungsarbeiten der Piraten auf die Schliche und sucht deren Labors auf dem Planeten Tallon IV auf. Dort erfährt sie von Experimenten, bei denen die Piraten die Auswirkungen der hochpotenten Phazon-Substanz an diversen Lebensformen – insbesondere den ohnehin schon gefährlichen Metroids – untersuchen. Die Folgen: Mutationen und Verstümmelungen der Versuchsobjekte. Samus selbst kam im Laufe des Spieles mit der blau schimmernden Materie in Kontakt. Nachdem sie sich im finalen Kampf dem Metroid Prime entgegenstellte, gelang es ihr, durch übermäßige Phazon-Einwirkung in den Hyper-Mode zu switchen und dem Biest mithilfe des Phazon-Beam den Garaus zu machen. Doch aus den Überresten des vernichteten Metroid Prime erhebt sich eine neue Macht – die Dunkle Samus wird geboren …

Nach einem kurzen Ausflug in den Alimbischen Cluster erhält Samus die Order, das Verschwinden des Galaktischen Föderations-Teams auf dem Planeten Aether zu untersuchen. Es stellt sich heraus, dass die Weltraumpiraten ihre Phazon-Experimente hier fortgeführt haben. Außerdem stößt die Sci-Fi-Ikone zum ersten Mal auf ihr finsteres Ebenbild. Während sie den Plänen der Piraten auf den Grund geht, unterstützt Samus die einheimischen, friedlebenden Luminoth, welche in einen seit Äonen andauernden Konflikt mit den dunklen Ing verstrickt sind. Nachdem gegen Ende die finsteren Absichten der Piraten vereitelt wurden sind, stellt sich Samus ihrer letzten großen Herausforderung – sich selbst …

Nach Samus' Sieg über ihr tot geglaubtes dunkles Abbild nehmen die Schwierigkeiten in der Galaxis drastisch zu. Die Piraten starten einen Angriff auf eine Raumbasis der Föderation und verseuchen anschließend dutzende Planeten mit Phazon. Wie die Geschichte weitergeht und wer letztendlich alle Fäden in der Hand hält, erfahrt ihr voraussichtlich 2007, wenn *Metroid Prime 3: Corruption* hierzulande erscheint.

KRABBELVIECHER Allein sind sie schwach, aber in einem ganzen Schwarm … BILD: NINTENDO

der enormen Feuerkraft des Raumschiffs diverse neue Wege freizusprengen.

AUF LEBEN UND TOD

Wider Erwarten hat das Schattenabbild der Hauptdarstellerin – auch „Dunkle Samus" genannt – ihren Höllentrip zum Ende von *Echoes* überlebt und kehrt nun zurück. Dies zeugt zwar nicht gerade von Einfallsreichtum, stellt jedoch ein angenehmes Wiedersehen dar. Immerhin gehörten die Kämpfe gegen die Dunkle Samus zum absoluten Highlight des zweiten Teils. An dieser Stelle ein ganz besonderes Lob: Retro schuf mit der Dunklen Samus einen fantastischen Widersacher, der dem Spieler schon allein durch seine bloße Erscheinung und die zerstörerische Unberechenbarkeit Respekt einflößt. Hier bekam und bekommt man es mit einem Gegner zu tun, der vor nichts zurückschreckt und mit einer überaus spannenden und absolut atmosphärischen Präsenz beeindruckt.

Neben der Dunklen Samus wird es weitere Schlüsselfiguren in Form von neuen Kopfgeldjägern geben. Dass sich die Entwickler hier eindeutig am DS-Ableger orientieren, liegt auf der Hand. Im E3-Demo-Level war bereits einer der besagten Neuzugänge zu sehen – erfreulicherweise Samus gegenüber sehr hilfsbereit gesinnt. Ihr werdet im Spiel also voraussichtlich nicht nur auf Feinde stoßen. Besagter Kopfgeldjäger wies übrigens das äußerliche Erscheinungsbild eines Vhozon auf, es handelt sich, so Retro Studios, jedoch nicht um Noxus.

Ein weiteres innovatives Feature: Neben den Planeten wurde auch die Hauptdarstellerin selbst mit Phazon infiziert. Dies hat zur Folge, dass sich die Hightech-Amazone in den aus *Metroid Prime* bekannten Hyper-Modus begeben kann. Die zerstörerische Kraft dieser Funktion wird zweierlei Auswirkungen haben: Einerseits werdet ihr mit einem enormen Powerschub gesegnet, andererseits stellt ebenjener Modus eine Bedrohung für euer eigenes Leben dar. Bei anhaltender Nutzung reduziert sich euer Energievorrat drastisch, ähnlich der Shine-Spark-Technik aus *Super Metroid*. Hier gilt es, eine ausgeglichene Balance zwischen Leben und Tod zu finden, um nicht vorzeitig den Löffel abzugeben. Dies verspricht vor allem in hektischen Kämpfen ungeahnte, panische Adrenalin-Schübe.

EINE NEUE DIMENSION DES SPIELENS

Wer sich bei *Metroid Prime 2: Echoes* mit seinen Freunden die Finger wund

geballert hat, wird vielleicht etwas enttäuscht sein, den Multiplayer-Modus hinter sich lassen zu müssen. Auch einen Online-Battle-Modus wird es nicht geben. Nach den Aussagen der Entwickler wolle man sich „intensiv auf das Abenteuer fixieren". Allerdings steht für eine WiiConnect24-Unterstützung noch nichts fest. Laut Retro Studios denke man aber über diese Möglichkeit nach.

Mehrspielermodus hin oder her – letztendlich bezieht ein *Metroid*-Spiel seinen Reiz immer aus dem fantastischen, atmosphärischen Spielgefühl, das den Spieler in jeder Sekunde umgibt. Das einsame Erforschen von unbekannten Welten und das Vordringen in unberechenbare Areale mit völlig fremdartigen, skurrilen Lebensformen zeichnet das sogenannte *Metroid*-Feeling aus. Die Entwickler schafften es in den beiden Vorgängern, ebendieses besondere Gefühl perfekt einzufangen und mit einer dazu passenden, sensationellen technischen Präsentation auszuschmücken. Auch in diesem Belang dürfen wir uns der Erhabenheit von *Corruption* gewiss sein. Laut den Entwicklern werden 60 fps ins Visier genommen, um das vor hervorragenden Licht- und Partikeleffekten strotzende Umgebungsdesign ideal zur Geltung zu bringen.

Wenn ein Spiel wie *Metroid Prime 3: Corruption* verschoben wird, sind das natürlich keine erfreulichen Nachrichten. Wirft man jedoch einen Blick auf die vielen Neuerungen und innovativen Features, die den Titel bereits jetzt auf potenzielle Hitqualität heben, verkraftet man auch als hartgesottener *Metroid*-Fan eine solche Release-Verschiebung. Sehnsüchtig erwarten wir schon jetzt das Finale der *Metroid Prime*-Trilogie, welches die Geschichte zweifelsohne erfolgreich abschließen und vielleicht sogar eine neue Genre-Referenz begründen wird. ■

VORSCHAU

METROID PRIME 3: CORRUPTION

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Retro Studios
Spieler:	1
Termin:	2007
Web:	www.nintendo.de

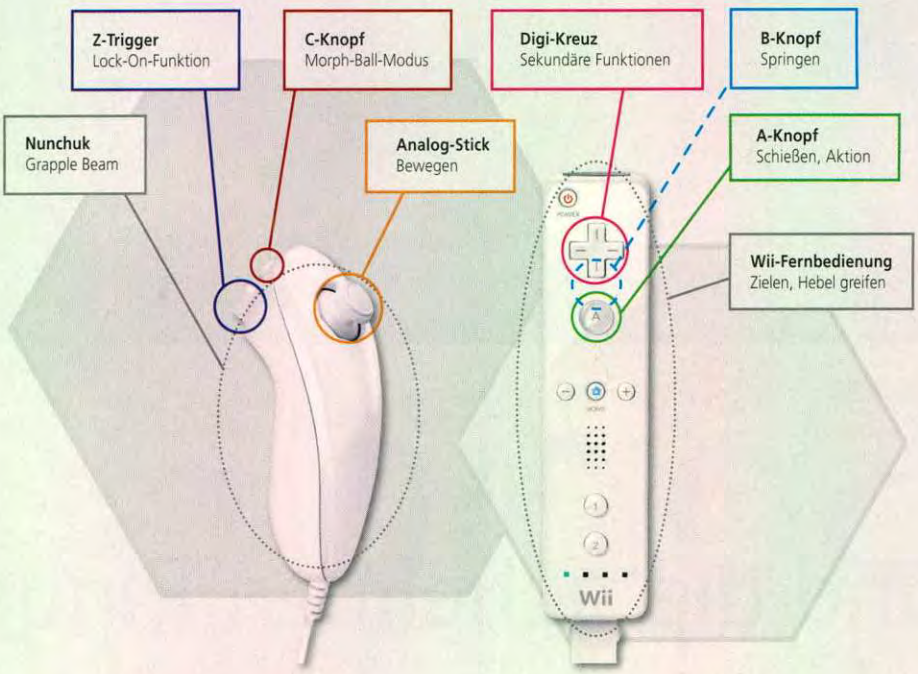
EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Hier steht uns definitiv einer der größten Action-Kracher aller Zeiten ins Haus. Jetzt gilt es, sehr stark zu sein und zu warten.

Aller guten Dinge sind drei

Ein In-Game-Video lässt vermuten, dass Metroid Prime 3: Corruption insgesamt drei unterschiedliche Steuerungsschemata beinhalten wird. Wir lassen euch an unseren Ersteindrücken von der Bedienung des Spiels auf der letzten E3 teilhaben.

Gesteuert wird Samus mit dem Analog-Stick des Nunchuks. Die Pointer-Funktion der Wii-Fernbedienung dient zum Umsehen, während ihr *Metroid*-typisch mit dem Z-Trigger anvisieren könnt. Entgegen den bisherigen Ego-Shooter-Tastenbelegungen feuert ihr euren Beam mit dem A-Knopf ab und springt mit der B-Taste. Der C-Knopf, welcher am Nunchuk angebracht ist, lässt euch in den Morph-Ball-Modus switchen. Das Digi-Kreuz ist mit dem Raketenwerfer und einigen anderen Sekundäraktionen belegt.



GIGANT Die Bossgegner sind ebenso gigantisch und spektakulär gelungen wie in den Vorgängern! BILD: NINTENDO

JURASSIC PARK Auf einem Baumstamm geht's durch einen Dino-Dschungel. BILD: SEGA

Sonic und die geheimen Ringe

Sonic rennt wieder: Bietet das Wii-Abenteuer im Morgenland auch Spielspaß für 1001 Nacht?

AUTOR: HANNS PETER GLOCK/WARREN HARROD

Als *Sonic und die geheimen Ringe* auf der letzten E3 vorgestellt wurde, waren die Meinungen geteilt. Nintendo-Fans waren froh, dass Sonic nicht nur Xbox 360 und PlayStation 3, sondern auch die Wii als seine Rennstrecke auserkoren hatte. Dass er sich dabei aber auf festen Bahnen fortbewegen würde, schürte Befürchtungen, sein neues Abenteuer könnte zu kurz und ohne spielerischen Tiefgang sein. Unser Japan-Korrespondent Warren Harrod hatte die exklusive Möglichkeit, die fertige Version direkt bei Sega auszuprobieren. Er hat das Spiel genauestens beäugt und nun wissen wir, ob die Zweifel berechtigt waren. Das anschließende Interview mit

Fakten

- Sonic läuft auf vorgegebenen Bahnen
- Gelenkt, angegriffen und gesprungen wird nur mit der Wii-Fernbedienung
- Die einfache Steuerung wird durch Ring-Upgrades anspruchsvoller
- Über 100 Missionen verheißen bis zu 30 Stunden Spielspaß
- 40 Mehrspieler-Minispiele für vier Personen

EINDRUCKSVOLL Schöne Feuereffekte zeigen, dass die Wii einiges draufhat. BILD: SEGA

VENUSFLIEGENFALLE Nicht nur Mario hat hungrige Planzen zum Feind. BILD: SEGA

Yojiro Ogawa, dem Produzenten des Spiels, lieferte uns außerdem viele weitere Fakten zu Sonics erstem Wii-Abenteuer.

IGEL AUF ABWEGEN?

Bereits nach kurzer Eingewöhnungszeit war die unkonventionelle Steuerung von Sonic für Warren kein Problem mehr. Obwohl das Hauptkontrollschema auf die Bewegungen nach links und rechts, Springen und Angreifen reduziert wurde, unterfordert das Spiel nicht. Vielmehr kann sich der Spieler nun auf neue Aspekte des Gameplays konzentrieren: Nur durch gezielte Sprünge und aktivierbare Spezialfähigkeiten lassen sich nämlich geheime Wege und versteckte Objekte in den abwechslungsreichen Arealen aufspüren. Alle Levels verfügen über alternative Routen – manche davon sind leicht zu finden, andere sind sehr gut versteckt.

So etwa in der Evil Foundry, einer Fabrik unter dem Palast: Hier gibt es einen zweiten Weg einen Stock höher. Den erreicht man jedoch nur zur richtigen Zeit durch ein kleines Loch in der Decke. Und auch technische Hilfsmittel erleichtern Sonics die Suche nach den Geheimnissen: Darunter befindet sich ein Topf mit Flügeln, der nur hochfliegt, wenn der Spieler mit Sonic hineinspringt und danach die Wii-Fernbedienung schüttelt. An einer anderen Stelle gilt es ein riesiges Katapult zu aktivieren. Dazu muss die Fernbedienung zum Spieler gezogen werden,

DINO-FUTTER Hier ist Tempo angesagt, damit Sonic nicht als Häppchen endet. BILD: SEGA

LOST WORLD Die Umgebungen, die Objekte und das Wasser sind liebevoll gestaltet. BILD: SEGA

NACHTSCHICHT Selbst zu später Stunde ist Sonic noch extrem aktiv. BILD: SEGA

GEFLÜGELTE MONETEN Selbst die Schatztruhen sind alles andere als gewöhnlich. BILD: SEGA

MÜNCHHAUSEN Ein Ritt auf der Kanonenkugel beschert viele Ringe. BILD: SEGA

≫Die grafisch einwandfreien Levels sind dermaßen vollgepackt mit Spielereien und Action, dass überhaupt keine Zeit für Langweile bleibt.≪

um die Wurfstärke zu bestimmen. Im Dinosaur Jungle findet sich Sonic auf einem Baumstamm wieder, der einen wilden Fluss hinabrauscht, aber auch riesige Kanonenkugeln und fliegende Teppiche dienen dem blauen Stacheltier kurzfristig als Vehikel.

Die grafisch einwandfreien Levels sind dermaßen vollgepackt mit Spielereien und Action, dass überhaupt keine Zeit für Langeweile bleibt. Zum Beispiel springt Sonic in der Levitated Ruin von Rücken zu Rücken riesiger Vögel. Das gelingt aber nur in der vorgegebenen Zeit, wenn man die vorhandenen Sprungbretter geschickt nutzt. Vereinfacht wird das anspruchsvolle Abenteuer durch verschiedene Ring-Upgrades, die Sonic Zusatzfähigkeiten verleihen.

HERR DER RINGE

Neben der neuartigen Steuerung trägt ein weiteres Feature die Verantwortung dafür, dass der Wii-Auftritt von Sonic völlig neue Wege beschreitet: Diesmal beherrscht der Igel eine Fülle neuer

Sonics Missionen

Die über hundert Missionen des Titels unterteilen sich in verschiedene Gruppen. Einige davon sind leichter zu meistern, während andere mit einem knackigen Schwierigkeitsgrad ausgestattet sind. Wir haben bei unserem Probespiel die folgenden Disziplinen getestet:

EINFACH

Beat the Clock: Bei dieser Mission muss der Kurs innerhalb eines Zeitlimits absolviert werden. Für den schnellen Igel meist kein Problem. Die Aufgaben eignen sich für ungeübtere Spieler und stellen noch keine hohen Ansprüche. Trotzdem wird die Geschicklichkeit im Lauf des Spiels immer mehr gefordert.

MITTEL

Stealth Attack: Wer hier Gegner attackiert, hat keine Chance auf einen positiven Abschluss. Hohe Verteidigung und geschicktes Vorgehen sind gefragt.
Chain Challenge: Es wird eine bestimmte Anzahl an Ringen vorgegeben, die Sonic auf seiner Reise einsammeln muss. Am besten keinen Schaden nehmen, sonst gehen wertvolle Ringe verloren.

SCHWER

No Pearl und No Damage: Diese Missionen sind richtig fordernd. Dabei muss das Sammeln von Perlen und Schaden an Sonic vermieden werden. Keine leichte Aufgabe, da es in den meisten Kursen vor Perlen und Feinden nur so wimmelt. Ring-Upgrades, die Perlen automatisch anziehen, oder solche, die den Angriff auf Feinde automatisieren, sollten ausgeschaltet werden. Manche Gegner verlieren nämlich nach ihrem Ableben eine Perle. Bei solchen Missionen kommt es dann auf andere Fähigkeiten – etwa auf eine verbesserte Verteidigung – an.

BILDER: SEGA

DOPPELPACK Diese beiden finsteren Gesellen wollen Sonic nichts Gutes. BILD: SEGA

SPRUNGSCHANZE Manche Objekte verhelfen dem Igel zu richtigen Höhenflügen. BILD: SEGA

Fähigkeiten. Wie uns Produzent Yojiro Ogawa mitteilte, war es zwar unmöglich, Sonic selbst zu modifizieren, doch die geheimen Ringe bescheren ihm etliche neue Moves und Fertigkeiten. Zu Beginn verfügt der Spieler nur über wenige Basisfähigkeiten, doch je mehr Abschnitte erfolgreich absolviert werden, umso stärker wird Sonic. Manche Ring-Upgrades bringen Extra-Speed, andere erhöhen die Verteidigung oder den Angriff. Es gibt aber auch welche, die die Angriffskraft erhöhen und gleichzeitig die Verteidigung schwächen. Da sie nur zu Beginn einer Mission an- und ausgeschaltet werden können, bekommt das Spiel eine taktische Note. Daraus erwächst auch der hohe Wiederspielfaktor von *Sonic und die geheimen Ringe*, denn nur wer weiß, wann und wo bestimmte Fähigkeiten eingesetzt werden müssen, kann alle Missionen erfolgreich abschließen, von denen es über hundert zu bestehen gilt. Mehr dazu gibt's im Extrakasten oben.

SPASS MIT FREUNDEN

Der Abenteuer-Modus von *Sonic und die geheimen Ringe* ist zwar nur für einen Spieler konzipiert, doch über 40 Mini-Games warten darauf, von bis zu vier Personen gemeinsam bestritten zu werden. Diese Party-Spiele werden im Abenteuer freigespielt, nachdem bestimmte Missionen gelöst wurden. Befürchtungen, dass es sich dabei lediglich um lieblos programmiertes Beiwerk zum Hauptspiel handelt, konnte Produzent Ogawa im Interview entkräften. Sega hat extra ein zusätzliches

» Die Steuerung mit der seitlich gedrehten Fernbedienung ist intuitiv und ermöglicht ein ähnlich revolutionäres Spielerlebnis wie Sonics Videospiel-Debüt im Jahr 1991. «

FLIEGENDER HOLLÄNDER Die Piratenwelt strotzt vor Schiffen und Kanonen. BILD: SEGA

HANGELN Selbst vor waghalsigen Rutschpartien macht Sonic nicht halt. BILD: SEGA

SPRINTER So kennt man Segas Raser: Still steht er selten. BILD: SEGA

INTERVIEW mit Yojiro Ogawa, Section Manager Game Design

» Aufgrund der Extra-Features kann man Sonic und die

Zu seinen größten Arbeiten zählen *Panzer Dragoon Orta*, *Sonic Adventure* und *Phantasy Star Online*. Nun stand er uns Rede und Antwort zu *Sonic* auf Nintendo Wii.

Wie sind Sie an die Arbeit zu *Sonic und die geheimen Ringe* herangegangen?
Wir beschlossen, ein *Sonic*-Spiel zu entwickeln, das völlig auf den Wii-Controller zugeschnitten ist. Dabei wurde viel ausprobiert – etwa das Nunchuk einzubeziehen. Aber dann hätte sich die Steuerung kaum von der mit einem normalen Gamepad unterschieden. Wir wollten eine spielerische Sensation, die bisher nicht möglich war. Deshalb entschieden wir, nur die Wii-Fernbedienung zu verwenden. Zuerst sollte Sonic dadurch bewegt werden, dass man den Controller in nur einer Hand hält und einfach nach links und rechts schwenkt. Da wurde die Steuerung jedoch zu ungenau. Deshalb entschlossen wir uns, dass der Controller mit beiden Händen horizontal gehalten wird.

Wie hat sich die Steuerung von Sonic durch den Wii-Controller verändert?
Für viele Leute könnte es das erste Mal sein, dass sie den Wii-Controller benutzen, deshalb wollten wir die Steuerung nicht zu komplex gestalten. Da ich Bedenken hatte, dass das automatische Vorwärts-Laufen von Sonic auf negative Resonanz stoßen könnte, gaben wir den Spielern bei den Sprüngen größeren Freiraum. Die Grundbewegungen sind zwar nur links, rechts, Sprung und Angriff – sie können jedoch durch verschiedene Upgrades an Sonics Ring verfeinert werden.

Wie lange haben Sie am Single- und am Multiplayer-Modus gearbeitet? Welcher war aufwendiger?
Wir haben gleichzeitig am Hauptspiel und den Party-Spielen gearbeitet. Mitarbeiter aus dem Sonic Teams haben sich um den Abenteuermodus gekümmert, während externe Entwickler an den Party-Spielen gearbeitet haben.

Verglichen mit früheren *Sonic*-Spielen verfügt der aktuelle Teil über eine beachtliche Zahl an Extra-Missionen. Wie kam es dazu?
Sonic hat allgemein das Image eines schnellen Spiels mit wenig Anreiz zum Wiederspielen. Aufgrund der Extra-Features kann man *Sonic und die geheimen Ringe* immer wieder spielen. Im Durchschnitt braucht man etwa 13 Stunden für den Story-Modus. Will man aber alle Missionen schaffen, dauert es sicher um die 30 Stunden.

Wie hat die Wii-Steuerung die technischen Aspekte des Spiels beeinflusst?
Obwohl sich der Titel optisch kaum von anderen *Sonic*-Spielen unterscheidet, haben wir eine komplett andere Technik benutzt. Zum Beispiel musste die Kolli-

Entwicklerteam damit beauftragt, sich um die Bonusspiele zu kümmern, damit diese nicht zu kurz kommen. So bekommen die Spieler qualitativ hochwertige Multiplayer-Unterhaltung geboten.

Hier geben sich dann auch die Freunde von Sonic die Ehre. Mit Tails, Knuckles und vielen anderen machen die Party-Spiele gleich noch mehr Spaß. Der Wii-Controller wird zudem viel komplexer eingesetzt als bei der relativ simplen Hauptspiel-Steuerung. Beim Kanu-Kampf bewahrt nur wildes Paddeln das Boot davor, einen Wasserfall hinunterzustürzen. Dabei wird die Wii-Fernbedienung mit beiden Händen gehalten und wie ein echtes Ruder bewegt. In einem anderen Minispiel verkörpert die Wii-Fernbedienung eine Schatzkiste. Durch Schütteln und das folgende Geräusch aus dem internen Lautsprecher lässt sich schätzen, wie viel Gold im „Inneren" versteckt ist.

FEUERWERK An heißen Fallen mangelt es dem Spiel auf keinen Fall. BILD: SEGA

SONIC AUF HÖHENFLUG

Optisch und spielerisch präsentiert sich Sonics erster Auftritt auf der Wii als richtiges Highlight. Die Levels sind abwechslungsreich gestaltet und bestechen durch liebevolle Details. Die Steuerung mit der seitlich gedrehten Wii-Fernbedienung ist intuitiv und ermöglicht ein Spielerlebnis, das ähnlich revolutionär erscheint wie Sonics Videospiel-Debüt im Jahr 1991. Aber nicht nur die Wii-Fernbedienung bringt frischen Wind ins Spiel. Die Möglichkeit, Sonic durch Ring-Upgrades spezielle Fähigkeiten zu verleihen, hebt den Anspruch von *Sonic und die geheimen Ringe* ungemein. Obwohl das Gameplay nun eine Mischung aus Jump & Run und Geschicklichkeit ist, sollten sich Sonic-Fans auf jeden Fall schon einmal für die magische Reise durch das Morgenland bereit machen. ■

VORSCHAU

SONIC UND DIE GEHEIMEN RINGE

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Spieler:	1-4
Termin:	März 2007
Web:	www.sega-europe.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Völlige Bewegungsfreiheit wäre toll gewesen. Die Steuerung und das fordernde Missions-System sorgen aber für ein gelungenes Wii-Debüt.

geheimen Ringe immer wieder spielen. ≪

sionsabfrage diesmal bei weitem nicht so umfangreich wie früher sein, weshalb wir uns mehr auf andere Aspekte konzentrieren konnten – etwa die Spielphysik.

Erzählen Sie uns etwas über die Möglichkeit, Sonics Fähigkeiten im Spiel zu verändern?
Ich hatte schon länger daran gedacht, Sonic in einem Spiel veränderbare Fähigkeiten zu geben, und die Wii-Version von *Sonic* gab uns die Möglichkeit dazu. Ich war auch verantwortlich für die Xbox-360- und die PS3-Version von *Sonic*, die nah an dem Stil bisheriger *Sonic*-Spiele sind. Ihre Grafik mag vielleicht hübscher sein, aber *Sonic und die geheimen Ringe* verfügt über die bessere Atmosphäre – grafisch und spielerisch.

War es schwierig, eine neue Atmosphäre zu kreieren und gleichzeitig den gewohnten Stil von *Sonic* beizubehalten?
Es war schwer, denn es gibt viele Leute mit festgefahrenen Ansichten, wie *Sonic* sein soll. Dadurch ergaben sich Einschränkungen. Aus diesem Grund haben wir das Spiel in die Märchen aus 1001 Nacht verlegt. So wurde Sonic Teil einer Fantasy-Welt, die uns viele Freiheiten bot. Natürlich hat uns immer jemand über die Schulter geschaut und unsere Arbeit überprüft, aber es braucht eben Leute, die sich um Sonics Image kümmern.

Was sind die wichtigsten drei Regeln bezüglich Sonic, die Sie bei der Arbeit beachten mussten?
Sonics Farbe darf nicht verändert werden, er trägt niemals Kleidung und entwickelt sich nicht weiter. Deshalb haben wir die speziellen Fähigkeiten über den Ring eingebaut. So wird nicht Sonic, sondern sein Ring verändert. Wenn er nun eine Attacke ausführt, erscheint Feuer, und wenn er eine Speed-Fähigkeit einsetzt, Wind. Es wird der Eindruck erweckt, dass er seine Farbe wechselt, aber es ist nicht Sonic, sondern nur der Effekt um ihn herum.

Bitte erzählen Sie uns mehr über:
1. Ihre Lieblingsstrecke: Evil Foundry, eine Fabrik unter dem Palast
2. Die schwierigste Mission: Die Aufgaben, die nach dem letzten Bosskampf freigeschaltet werden, sind die schwierigsten. No Pearl und No Damage sind extrem schwer.
3. Der interessanteste Boss: Erazor Djinin, der vorletzte Boss. Gute Spieler werden ihn schnell erledigen, aber etwas schlechteren Spieler könnte er Probleme bereiten. Ich habe beinahe zwei Stunden gebraucht, um ihn zu besiegen (lacht).

STYLISCH Auch solche Tricks könnt ihr im neuesten SSX ausführen. BILD: ELECTRONIC ARTS

FETT INSZENIERT Der namensgebende Blur-Effekt wird als Stilmittel genutzt und vermittelt ein tolles Geschwindigkeitsgefühl. BILD: ELECTRONIC ARTS

ATEMBERAUBEND Die Weitsicht in SSX Blur ist hervorragend. BILD: ELECTRONIC ARTS

SSX Blur

Hier carvt ihr realistischer denn je durch den schönen Pulverschnee!

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Fakten

- Innovative Steuerung
- Ingesamt drei Gipfel
- Zwei neue Charaktere
- Jetzt auch mit Schneebällen!

Auch wenn es bis vor kurzem nicht unbedingt nach winterlicher Idylle aussah, änderte sich dies schlagartig, als das N-ZONE-Redaktionsgebäude Ende Januar unter einer dicken Schneematte begraben war. Das Wetter für Wintersport-Fans war damit wieder gerettet! Mit *SSX 3* und *SSX On Tour* hat EA die Messlatte zwar extrem hoch gelegt, verspricht aber mit *SSX Blur* eine Art Best-of der Serie mit ultrarealistischem Boarder-Feeling. Wir haben einen ersten Blick auf den Titel geworfen und sind schon jetzt mehr als begeistert.

AUF DEM BODEN GEBLIEBEN!

Zu viele Veränderungen sind oft nicht gut – das gilt besonders für traditionsreiche Serien, denn hier laufen die Entwickler stets Gefahr, ihre Fans zu verschrecken, wenn sie zu viele Innovationen integrieren. Doch diesen Fehler macht Electronic Arts nicht. In *SSX Blur* setzt der Entwickler auf die besten Elemente der Vorgänger, versucht aber mit einer intuitiven Steuerung gleichzeitig auch Neueinsteiger in den Schnee zu locken. Im Unterschied zu *SSX On Tour* laden erstmals wieder mehrere Gipfel zum Boarden ein – um genau zu sein drei an der Zahl – die sich alle auf einem einzigen Bergmassiv befinden. Auf den verschneiten Hängen zeigen dort die üblichen Verdächtigen ihre Tricks. Angefangen von Mac über Kaori und Psymon bis hin zu Allegra sind die Boarder bekannt, allerdings werden auch zwei neue Extremsportler mit von der Partie sein. Ob dies auch für die Mannschaft aus dem Nintendo-Wintersportlager gilt, verrieten die

INTERVIEW mit Alex Hyder, Produzent von SSX Blur bei EA Montreal

„Die längste Route wird ungefähr 15 Minuten dauern."

BILD: ELECTRONIC ARTS

Über die wichtigsten Hintergründe zum heiß begehrten Winterspektakel *SSX Blur* stand uns Alex Hyder, Produzent bei EA Montreal, im Entwickler-Interview Rede und Antwort.

Wie kamen Sie auf den Namen „Blur"?
Wintersportler kennen den Kick, wenn sie den Berg hinabrasen und alles um sie herum verschwimmt, das nennen wir Blur. Genau diesen Effekt wollen wir in *SSX Blur* einfangen. Geschwindigkeit, Sprünge und Tricks konnten wir euch schon immer bieten. Mit dem Wii-Controller konnten wir aber erstmal so richtig dieses Gefühl vermitteln und ihr bekommt das volle Blur-Feeling!

Basiert das Spiel auf den Vorgängern oder wurde es komplett neu entwickelt?
Wir haben die besten Elemente der Serie gemixt. Deshalb gibt es auch ein Wiedersehen mit Mac und Elise, aber dank der neuen Steuerung ist *SSX* Blur einzigartig.

Wie lange befindet sich das Spiel schon in der Entwicklung?
Als wir die Wii das erste Mal sahen, wussten wir, dass der Titel perfekt zur Konsole passen würde. Wir haben schon SSX *On Tour* für die PSP entwickelt und kannten deshalb die Serie. Die Entwicklungen zur Wii-Version begannen dann im August.

Warum nutzt ihr Nunchuk und Wii-Fernbedienung gleichzeitig? Wäre eine Steuerung wie in *Excite Truck* nicht einfacher zu erlernen gewesen?
Wir wollten das Maximum aus der Wii-Steuerung herausholen. Natürlich haben wir auch mit einer solchen Steuerung experimentiert, kamen aber zu dem Ergebnis, dass die jetzt getroffene Wahl die Ideallösung ist.

Ist der Bewegungssensor eigentlich schnell und genau genug, um die Tricks in *SSX Blur* perfekt auszuführen?
Natürlich braucht es eine gewisse Eingewöhnungszeit – aber dann lautet die Antwort: Ja, natürlich. Die Steuerung ist sehr exakt und intuitiv genug, um dem Spieler jederzeit die volle Kontrolle über seinen Fahrer zu geben.

Wie lange braucht ein Einsteiger, um sich daran zu gewöhnen?
Einsteiger können sofort loslegen und werden schon bei ihren ersten Versuchen Erfolge erzielen. Einfach mal die Controller in die Hanz zu nehmen und etwas herum zu probieren, macht wirklich Laune. Um das Optimum aus der Steuerung herauszuholen, den Groove-Meter zu füllen und Übertricks auszuführen, braucht es jedoch einige Zeit. Aber das ist auch das Geheimnis von *SSX Blur* – Einsteiger erhalten leichten Zugang und Experten bekommen dennoch ein komplexes Gameplay geboten.

Setzt *SSX Blur* den Schwerpunkt auf Renn- und Trick-Events oder wird es wie in *SSX On Tour* Herausforderungen geben, in denen sich der Spieler mit Fahrern duelliert, oder in denen er Objekte sammeln muss?
Der Spieler hat die Qual der Wahl – er hat die Möglichkeit, einfach frei herumzufahren, kann andere Fahrer jedoch auch zu einem Kopf-an-Kopf-Rennen herausfordern. *SSX Blur* bietet eine Vielzahl an Events, wie Big Air, Slopestyle oder einfache Rennen. Wer Objekte sammeln möchte, kann das ebenfalls tun, denn so schaltet er neue Übertricks für seinen Fahrer frei.

Die *SSX*-Serie bot immer sehr viel Freiheit. Der Spieler konnte den Berg beispielsweise in einem langen Rennen komplett herunterfahren – wird das auch in *SSX Blur* möglich sein?
Natürlich. Es wird drei Gipfel auf dem Berg geben, die eine einzige lange Abfahrt ermöglichen, indem man verschiedene Strecken miteinander verknüpft.

Wie viele Strecken wird es geben und wie lange braucht ein Spieler maximal, bis er von Start zu Ziel gerodelt ist?
SSX Blur bietet zwölf verschiedene Strecken. Die Fahrt über die längste Route wird – abhängig davon, wie häufig ihr den Boost nutzt – ungefähr 15 Minuten dauern.

Wurde ein brandneues Spiel geschaffen oder basiert es auf einem der Vorgänger?
Wir versuchen, die Highlights der Serie aufleben zu lassen, um deren Seele einzufangen. Daher mixen wir die besten Strecken und Fahrer der Vorgänger. Allerdings mit einigen Neuerungen und natürlich der genialen Steuerung!

Wird es einen Online-Modus oder downloadbare Inhalte via WiiConnect24 geben?
Der aktuelle Stand lautet wie folgt: Es wird voraussichtlich keinen Online-Mehrspieler-Modus für den neuen *SSX*-Ableger geben. Momentan sind auch keine neuen Inhalte geplant, aber es wird einen Offline-Mehrspieler-Modus geben: Dazu gehören ein Zweispieler-Splitscreen-Duell und ein Vierspieler-Modus, bei dem ihr abwechselnd aufs Board bzw. die Skier steigt.

Entwickler bisher nicht, wie können uns aber gut vorstellen, dass sich wenigstens Mario die Pisten hinunterstürzt. Dazu braucht es dieses Mal besonders viel Gefühl, denn Electronic Arts nutzt Nunchuk und Fernbedienung geschickt für ein absolut realistisches Boarderfeeling. Durch geschmeidige Bewegungen carvt ihr intuitiv durch den Schnee, für extreme Wendungen nutzt ihr den Analog-Stick. Um euch Hunderte von Metern mit atemberaubenden Tricks von Schanzen und Vorsprüngen in die Tiefe zu stürzen, reißt ihr das Nunchuk ruckartig nach oben. Sobald ihr in der Luft seid, kommt die Fernbedienung ins Spiel. Mit gezielten Neigungen nach links und rechts respektive nach vorne oder hinten führt ihr Spins und Flips aus. Zusätzlich nutzt ihr den Z-Button für atemberaubende Grabs. Durch derartige artistische Einlagen füllt ihr eure Groove-Leiste am rechten Bildschirmrand, die ihr anschließend entweder durch C zum Boosten oder – sollte sie vollständig gefüllt sein – in der Luft für die krassesten Stunts jenseits der Matterhorns nutzt: die Übertricks. Dazu zeichnet ihr mit der Fernbedienung abstrakte Formen auf den

WIEDER DABEI Auch auf Skiern brettert ihr die Pisten hinab. BILD: ELECTRONIC ARTS

Bildschirm. Je komplexer euer Kunstwerk, desto spektakulärer zirkelt euer Boarder durch die Luft. Die zahlreichen Trick- und Renn-Events lassen sich auch zu viert absolvieren. Wer spielerisch nicht mithalten kann, bedient sich der Fernbedienung und schleudert der Konkurrenz Schneebälle ins Gesicht – nicht fair, aber effektiv.

EIN GEWAGTER RITT!

Electronic Arts zeigt Mut zur Innovation. Dank der abwechslungsreichen Events sowie der spektakulären Tricks und halsbrecherischen Pisten bleiben die zentralen Elemente des Vorgängers erhalten, versprechen dank Fernbedienung aber ein völlig neues Spielgefühl, das auch Wintersportmuffeln gefallen könnte. Bis jetzt klingt *SSX Blur* äußerst vielversprechend. Hoffen wir, dass EA der Spagat zwischen Einsteigerfreundlichkeit und anspruchsvoller Funsport-Kost gelingt, denn dann erwartet uns hier das Wintersport-Highlight 2007. ■

VORSCHAU

SSX BLUR

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports Big
Spieler:	1-4
Termin:	15. März
Web:	www.electronic-arts.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Dank der innovativen Steuerung könnte SSX Blur das Highlight der Trendsportserie werden und an bekannte Erfolge anknüpfen!

HOCH HINAUS Jetzt ist es Zeit für spektakuläre Übertricks. BILD: ELECTRONIC ARTS

BOOSTEN Mit dem Groove-Meter auf der rechten Seite aktiviert ihr den Boost oder Übertricks. BILD: ELECTRONIC ARTS

TRICKY Volle Konzentration ist bei dieser Menge an Sprungschanzen gefragt. BILD: ELECTRONIC ARTS

BOOOM Auch zu Fuß könnt ihr für Wirbel sorgen. BILD: UBISOFT

Driver Parallel Lines

Der Actionklassiker wagt den Spurwechsel auf Wii.

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Ubisoft scheint wahrlich einen Narren an der Wii gefressen zu haben, denn schon wieder steht ein neues „altes" Spiel für Wii in den Startlöchern. *Driver: Parallel Lines* wird noch dieses Jahr in einer generalüberholten Version für Wii erscheinen. Mit dem Titel hat man sich auf jeden Fall eine Vorlage mit großem Potenzial genommen, schließlich konnte der vierte *Driver*-Teil bei den Kollegen von der PLAYZONE einst eine Wertung von 86% erringen. Die tolle Fahrphysik, die lebendige Stadt und die spannenden Missionen sorgten für großen Spielspaß. Die Story dreht sich um den Kleinganoven „The Kid", der sich 1978 nach und nach in einer Gang nach oben arbeitet. Mitten im Spiel wird die Handlung dann plötzlich unterbrochen und 2006 weitergesponnen, was nicht nur erzählerisch reizvoll ist, sondern auch für neue Wagen und Umgebungen sorgt. Wir konnten David Darné, Producer bei den Ubi Studios Barcelona, einige Fragen zur kommenden Wii-Umsetzung des Actionspektakels stellen. ■

VORSCHAU

DRIVER: PARALLEL LINES

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Spieler:	1
Termin:	2007
Web:	www.ubisoft.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Dank der tollen Vorlage und des Potenzials der Wii könnte sich dieses „Wiimake" wirklich lohnen! Die Hardcoregamer werden sich freuen.

FERNFAHRER Die Fahrzeugauswahl hat es wirklich in sich. BILD: UBISOFT

INTERVIEW mit David Darnés, Producer bei Ubisoft

» Die Controller verleihen dem Spiel eine ganz neue Dimension. «

***Parallel Lines* ist das allererste *Driver*-Spiel auf einer Nintendo-Konsole! Warum passt diese Serie denn so gut zu Wii?**
Wir sind wirklich aufgeregt, was für Steuerungsmöglichkeiten wir mittels der Wii-Konsole umsetzen können, um dem Spieler neue und mitreißende Erfahrungen zu liefern. *Driver* bietet spielerisch sehr viel, etwa fahren und schießen zur selben Zeit und die Wii-Controller sind dafür wie geschaffen. Ganz abgesehen von den anderen Überraschungen, die wir hinzugefügt haben …

Was macht diesen Teil der Serie so besonders?
Bezüglich der Wii-Umsetzung wird es im Vergleich zu den anderen Plattformen eine völlig neue Art und Weise der Steuerung geben. Die Controller verleihen dem Spiel eine ganz neue Dimension. Beispielsweise zielt und schießt man mit der Wii-Fernbedienung oder fährt mittels Nunchuk, mit dem auch der Charakter bewegt wird.

Wann begannen Sie, das PlayStation-2-Game auf Wii zu bringen? War es schwierig, mit der Wii zu arbeiten?
Wir nutzen das Beste aus beiden Versionen (Xbox und PS2), um das technisch bestmögliche Ergebnis zu erzielen. Die Wii ist leistungsfähiger als die Konsolen der alten Generation, weshalb wir viel Zeit investierten. Das Team hat schon einige Erfahrungen mit Wii sammeln können. Alle waren bei der Entwicklung von *Monster 4x4: World Circuit* dabei. Der Hauptunterschied für den Spieler liegt in der neuen Steuerung. Klar war das eine Herausforderung, aber wir waren bestrebt, das Steuerungssystem von Grund auf neu zu gestalten und alles aus der Wii herauszuholen.

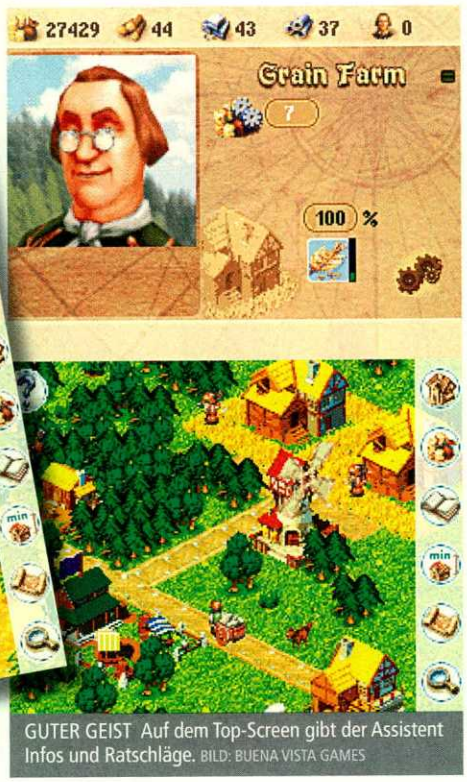
Verraten Sie uns etwas mehr über die Steuerung! Welche Gesten wird es geben und wie viele Steuerungsmöglichkeiten werden angeboten?
Wir haben einige Neuerungen eingebaut, es gibt etwa kein automatisches Zielen mehr. Nun kann der Spieler überallhin zielen und feuern. Dabei haben wir die Kamera über die Schulter der Spielfigur gesetzt, wodurch man eher den Eindruck eines Ego-Shooters gewinnt, was viel spaßiger und packender ist. Insgesamt wird es über 40 verschiedene Möglichkeiten geben, mit dem Spiel zu interagieren!!!

Wird die Wii-Version abgesehen von der Steuerung spielerische oder technische Neuerungen bieten?
In Sachen Gameplay wird sich nichts ändern, jedoch haben wir die KI und auch die Grafik optimiert. Außerdem bauen wir noch einige Wii-spezifische Elemente ein, die aber noch geheim sind.

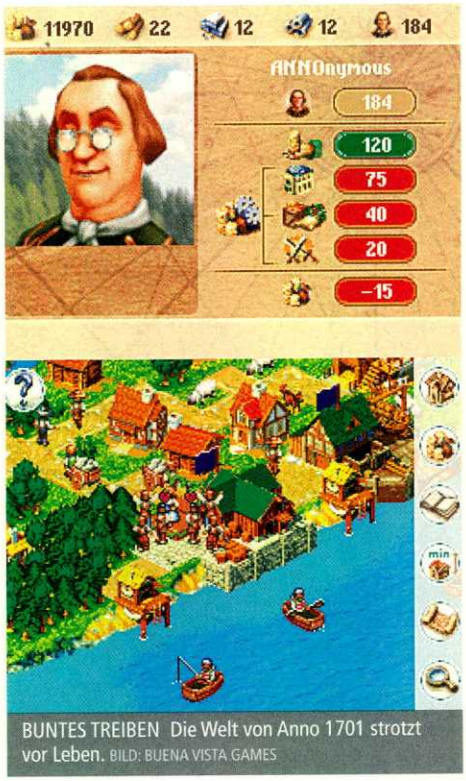
Fakten

- Vierter Driver-Teil
- Wii-Umsetzung des PS2- und Xbox-Spiels
- Zwei verschiedene Zeitebenen
- Jede Menge Fahrmissionen

OASE In kargen Gegenden finden sich wenige Rohstoffe. BILD: BUENA VISTA GAMES



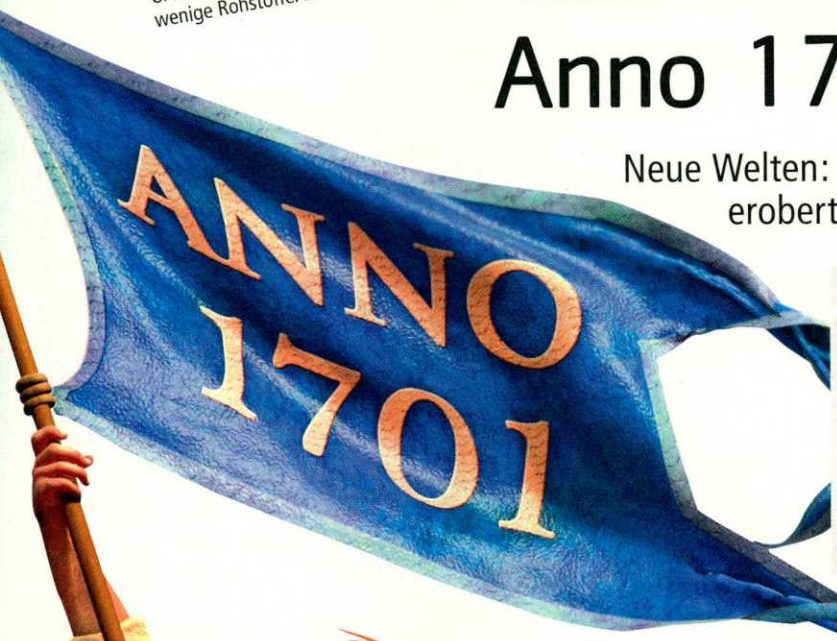
GUTER GEIST Auf dem Top-Screen gibt der Assistent Infos und Ratschläge. BILD: BUENA VISTA GAMES



BUNTES TREIBEN Die Welt von Anno 1701 strotzt vor Leben. BILD: BUENA VISTA GAMES

Anno 1701

Neue Welten: Die preisgekrönte Aufbausimulation erobert nun auch den Nintendo DS!



Fakten

- Aufbausimulation mit strategischen Elementen
- Steuerung über Touchscreen
- Hilfsfunktion und virtueller Assistent
- Multiplayer-Modus für vier Spieler

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Bereits dreimal konnten PC-Spieler in das Zeitalter der Entdeckung und des Seehandels eintauchen. *Anno 1602* und *Anno 1503* setzten neue spielerische Akzente und scharten eine große Fangemeinde um sich. Auch der dritte Teil *Anno 1701* wurde bereits mit zahlreichen Preisen ausgezeichnet. Nun kommen Besitzer eines Nintendo DS in den Genuss des dritten Teils der spannenden Aufbau-Simulation, denn anno 2007 erscheint der Titel auch für den zweischirmigen Handheld.

PORTABLE METROPOLE

Das Gameplay der DS-Version unterscheidet sich dabei nicht wirklich von dem des großen PC-Bruders: Entdecken, aufbauen, handeln und militärische Manöver sind wesentliche Bestandteile des Spiels. Denn nur wer die besten Inseln besiedelt und so wichtige Rohstoffe in seinen Besitz bekommt, kann blühende Metropolen erbauen und neue Inseln erkunden. Natürlich ist es wichtig, wie der Spieler seine Stadt anlegt, um Arbeitsabläufe und Transportwege möglichst effizient zu gestalten. Doch man ist nicht alleine im Paradies: Andere Siedler erweisen sich als wichtige Geschäftspartner oder erbitterte Feinde. Um das Wohl der eigenen Bürger zu sichern, gibt es eine Fülle an strategischen Möglichkeiten. Das Kampfsystem wurde speziell an die Fähigkeiten des Nintendo DS angepasst. So lassen sich bequem eigene Siedlungen verteidigen und feindliche Stellungen einnehmen.

LEICHTER ZUGANG

Der Stylus dient dabei als wichtigste Verbindung zwischen dem Spieler und der hübsch gestalteten Welt. Damit wird geplant, gebaut und gehandelt – während ein hilfreicher Assistent auf dem Top-Screen Tipps und Tricks bereithält. Drei Game-Modi bieten alles, was das Spieler-

INTERVIEW mit Peter Thierolf und Jan Jöckel, die Entwickler von Anno 1701

≫ Anno auf dem DS ist ein reinrassiges Anno-Spiel. ≪

JAN JÖCKEL

PETER THIEROLF

BILDER: BUENA VISTA GAMES

Wir haben Peter Thierolf und Jan Jöckel, die Entwickler von *Anno 1701* für den Nintendo DS, befragt. Gemeinsam lieferten sie uns spannende Fakten zum ersten Konsolenteil.

Wie ist euch die Idee zu einer portablen DS-Version des *Anno*-Universums gekommen?
PETER THIEROLF: Nachdem wir die ersten Spiele auf dem DS ausprobiert haben, wurde uns sehr schnell klar, dass die Plattform ideal für Strategie- und Aufbauspiele ist. Wir sind große Fans der *Anno*-Reihe und haben uns deswegen mit der Idee an Sunflowers gewandt, *Anno* auf den DS zu bringen. Interessanterweise dachte Sunflowers zu der Zeit selbst schon über Konsolenversionen von *Anno* nach – speziell über eine DS-Version.

Welche Parallelen gibt es zur PC-Version von *Anno 1701*? Habt ihr diese Fassung hinsichtlich Level- und Gameplay-Design als Vorlage genommen?
JAN JÖCKEL: *Anno* auf dem DS ist ein reinrassiges *Anno*-Spiel. Wir haben allerdings eine Vielzahl von kleinen Änderungen und Erweiterungen vorgenommen, um das Produkt auf die Plattform zuzuschneiden. Zum Beispiel war es uns wichtig, ein etwas flotteres Spieltempo zu erreichen, ohne die *Anno*-Spielmechanik grundlegend zu verändern.

Erfolgt die Steuerung komplett über den Touchscreen oder werden auch die Tasten genutzt? Wenn ja, wofür?
JAN JÖCKEL: Die Steuerung erfolgt komplett über den Touchscreen und ist sehr intuitiv. Für Profis gibt es aber zusätzlich die Möglichkeit, die Tasten des DS mit allen wichtigen Spielfunktionen zu belegen.

***Anno 1701* verfügt über einen Mehrspieler-Modus. Handelt es sich um einen Karten-/Item-Tauschmodus oder kann man gegeneinander spielen?**
PETER THIEROLF: Es handelt sich um einen vollständigen Mehrspieler-Modus, in dem man das Spiel mit bis zu vier Spielern spielen kann. Die Spieler können sowohl aus einer Reihe von vorgefertigten Mehrspieler-Szenarien wählen als auch Zufallskarten verwenden und die Siegbedingungen komplett frei konfigurieren.

***Anno 1701* ist bereits als Handy-Spiel verfügbar. Hat dies die Arbeit an der DS-Version erleichtert?**
JAN JÖCKEL: Wir haben uns nicht am Handy-Spiel orientiert, sondern an der PC-Reihe. Das ganze Projekt stand unter der Prämisse, ein vollwertiges *Anno* mit allen wesentlichen Features auf den DS zu bringen und speziell auf die Plattform zuzuschneiden.

Die Wii-Konsole verfügt über ein ähnliches Steuerungs-Interface wie der Nintendo DS. Könntet ihr euch eine *Anno*-Umsetzung auch dafür vorstellen?
JAN JÖCKEL: Das ist sicherlich denkbar und wäre auch sehr interessant für uns. Natürlich hat hier Sunflowers das letzte Wort.

Herzlichen Dank für das Interview!

NEULAND Möglichst viele Inseln sollten erkundet und besiedelt werden. BILD: BUENA VISTA GAMES

Herz begehrt: *Anno 1701* beinhaltet 15 Kampagnen – voll gepackt mit Cut-Szenen. Im „freien Spiel" kann man sich nach Lust und Laune austoben. Und auch an einen Multiplayer-Modus haben die Entwickler gedacht. Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten und gleichzeitig ihre Imperien in der neuen Welt aufbauen. Einstellbare Siegesbedingungen versprechen Abwechslung und lange Unterhaltung. Trotz einer gewissen Komplexität richtet sich das Spiel nicht nur an Fans der *Anno*-Reihe: Tutorials sorgen dafür, dass auch Einsteiger schnell mit dem Spielprinzip und der Steuerung zurechtkommen.

SIMULATIONS-HIT?

Bisher macht *Anno 1701* einen guten Eindruck. Die Entwickler haben sich sichtlich Mühe gegeben, die tolle Atmosphäre der PC-Version auf Nintendos Handheld zu übertragen. Die Landschaften wurden farbenfroh gestaltet und mit viel Leben versehen. Ob die portable Version auf gleich hohem Niveau wie der Rest der *Anno*-Reihe ist, lässt sich jedoch erst beim ausgiebigen Probespielen feststellen. ■

VORSCHAU
ANNO 1701

Genre:	Aufbausimulation
Hersteller:	Buena Vista Games
Entwickler:	Sunflowers/Keen Games
Spieler:	1-4
Termin:	8. Juni 2007
Web:	www.anno-mobile.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Das erste Material zum Spiel sieht gut aus. Ob es genauso langen Spielspaß bereiten wird wie die PC-Version, kann noch nicht gesagt werden.

ÜBERSICHTLICH An der rechten Seite finden sich alle wichtigen Schaltflächen. BILD: BUENA VISTA GAMES

Die Siedler 2

SIEDLERIN Conny Kröst wacht als Junior Marketing Coordinator über das Handbuch. BILD: N-ZONE

Wir haben die Schöpfer der fleißigen Wuselmännchen exklusiv in ihrer Siedlung besucht!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS/HANNS PETER GLOCK

Für unsere Leser nehmen wir alle Wege in Kauf: Weil wir uns nicht mit dem Anspielen der Vorabversion abfinden wollten, brausten wir in aller Herrgottsfrühe ins ferne Düsseldorf und ließen uns Blue Bytes neuesten Streich direkt von den Machern vorführen. Mitten in der hektischen Bugfixing-Phase führte uns *Siedler*-Producer Benedikt Grindel außerdem durch den gesamten Bürokomplex – wer den wuseligen Pixel-Siedlern der erfolgreichen PC-Vorgänger schon mal beim Schuften zugesehen hat, kann sich in etwa vorstellen, wie hart die Jungs gerade an der Fertigstellung arbeiten. Einen Eindruck davon vermittelt übrigens das „Making of"-Video auf der N-ZONE-DVD. Doch wie spielt sich *Die Siedler 2* eigentlich?

HOHER WUSELFAKTOR

Sobald das Spiel startet, beginnt eine Reise durch die Zeit. Und das im doppelten Sinn: *Siedler 2* spielt nämlich zur Zeit der Römer, doch bereits das Intro lässt erkennen, dass es sich bei dem Titel um eine Umsetzung der tollen PC-Version aus dem Jahr 1996 handelt. Nach dem stimmigen Einstieg besteht die Wahl zwischen Kampagnen oder dem freien Modus. Egal, ob man sich für das Erreichen bestimmter Missionsziele oder den ungehemmten Aufbau entscheidet, das Spiel macht noch immer genauso viel Spaß wie vor über zehn Jahren.

Die Steuerung ist ausgesprochen komfortabel: Fünf Schaltflächen am unteren Bildschirmrand des Touchscreens lassen sich

Fakten

- Das Spiel ist zu 95 % fertiggestellt.
- Mit Zoom-Modus: Schaltet zwischen Detail- und Weitsicht hin und her!
- Basiert auf der PC-Version Die Siedler 2: Veni, Vidi, Vici (1996)

VIDEO AUF DVD

KNUDDELGEFECHT Selbst im erbitterten Zweikampf geben sich die Siedler putzig. BILD: N-ZONE

BAUGENEHMIGUNG Die gelben Symbole zeigen, wo gebaut werden kann. BILD: N-ZONE

TOP INFORMIERT Mit der L-Taste wechseln die Nachrichten auf den Touchscreen. BILD: N-ZONE

mit dem Stylus aktivieren. Die vier wichtigsten kann man auch über den A-, B-, X- und Y-Knopf aufrufen. Einzig das Symbol zur Zoomstufe ist nur über den Touchscreen erreichbar. Gibt es etwa eine neue Nachricht, genügt ein Druck auf das Post-Symbol und schon erscheint sie auf dem Top-Screen. Jetzt macht sich die ausgeklügelte Tastenbelegung auf dem DS bezahlt: Mit der L-Taste lassen sich die Bildschirme vertauschen, sodass man mit dem Stylus wunderbar durch das Nachrichtenmenü navigieren kann. Dieses Prinzip funktioniert bei allen anderen Menüs ebenso. Das Steuerkreuz dient zum Scrollen über das Reich, in dem überall geschäftiges Treiben herrscht. Natürlich müssen zuvor die entsprechenden Bauaufträge gegeben werden: Sobald das Bau-Menü angewählt wurde, erscheinen überall kleine gelbe Symbole. Die zeigen an, wo genau sich Häuser und Fahnen bauen lassen. Mit dem Stylus sind die nötigen weiteren Schritte ein Klacks. Kaum ist das zukünftige Haus mit dem Straßennetz verbunden, setzen sich die kleinen Racker in Bewegung – knuffig und charmant wie immer. Wem das Aufbauen zu langsam vorangeht, der kann das Spielgeschehen übrigens mit der R-Taste beschleunigen.

GELUNGENE UMSETZUNG

Optisch sieht der Titel genauso aus wie die PC-Vorlage. Das fesselnde Spielprinzip überzeugt auch auf dem Nintendo DS. Die Steuerung ist gut umgesetzt und funktioniert wunderbar. Die Entwickler haben wirklich an alles gedacht. Beim ersten Anspielen hatten wir zwar kleinere Probleme mit der Zoom-Funktion. Mit ein wenig Feintuning sollte die finale Version jedoch voll überzeugen können. ■

VORSCHAU
DIE SIEDLER 2

Genre:	Strategie
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Blue Byte
Spieler:	1
Termin:	30. März 2007
Web:	www.bluebyte.net

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Das Flair der PC-Version kommt auf dem DS voll zur Geltung. Wer auf Simulationen mit hohem Kultfaktor steht, braucht die Wuselsiedler.

INTERVIEW mit Ralf Wirsing, Development Director bei Blue Byte

≫ Die Wii ist definitiv ein Thema für uns! ≪

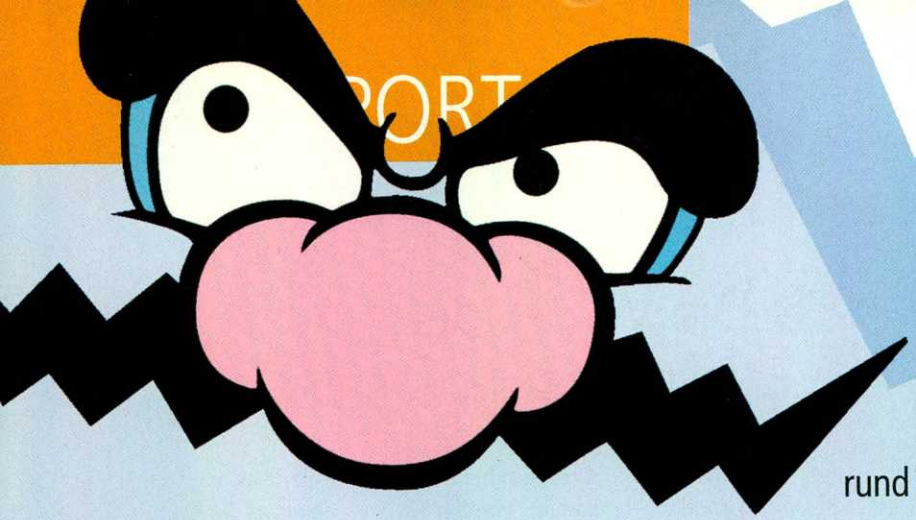
Wir haben den Entwicklerbesuch bei Blue Byte auch zu einem Gespräch mit dem Projektleiter von Die Siedler 2 genutzt.

***Die Siedler 2* soll schon Ende März in den Läden stehen. Wie geht es mit dem Spiel voran?**
Wir befinden uns derzeit in der finalen Phase. Das heißt, jetzt sind die letzten kleinen Fehler zu beseitigen, in erster Linie kümmern wir uns dabei um kosmetische Aspekte. Außerdem wird das eine oder andere Menü noch verschönert – das war's dann im Großen und Ganzen.

Wie habt ihr es geschafft, die komplexen Levels und das Interface der PC-Version auf den Nintendo DS zu bringen?
Das war die größte Herausforderung – doch wir sind besonders stolz darauf, dass wir das geschafft haben. Es musste alles komplett überarbeitet und komprimiert werden. Für die Grafik ist zum Beispiel trotz des 2D-Looks des Spiels eine 3D-Engine entwickelt worden, um Teile des ursprünglichen Gamecodes entsprechend einbringen zu können. Da wurde ziemlich viel Optimierungsaufwand betrieben. Und die Arbeit hat sich gelohnt!

***Die Siedler* erscheint erstmals für Konsole. Warum habt ihr euch ausgerechnet für den DS entschieden?**
Die Siedler ist natürlich ein Strategiespiel und dieses Genre hat es auf der Konsole bislang nicht immer einfach gehabt – von einigen rühmlichen Ausnahmen wie der *Advance Wars*-Serie abgesehen. Aber schon seit Jahren haben wir auf den richtigen Moment, sprich: auf die richtige Konsole, gewartet, um unser Spielprinzip auf die Konsole bringen zu können. Und als der Nintendo DS kam, haben wir gemerkt, dass die Plattform genau die richtige ist.

Nachdem ihr mit der DS-Version der *Siedler* euer erstes Nintendo-Spiel entwickelt habt: Ist die Wii eine Thema für euch, was neue Projekte betrifft?
Die Wii ist definitiv ein Thema für uns! Die Wii ist eine wunderbare Konsole. Wir studieren gerade die Möglichkeiten, was wir mit der Konsole machen können. Ob wir vielleicht was mit den *Siedlern* oder auch mit anderen Lizenzen von Blue Byte machen können.



Schon gewusst?!
Wir liefern pikante Details
rund um Warios Mikrospiel-Kosmos!

Die Wario-Ware-Analyse

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Schnauzbartzwirbelvolkshochschulkurs ... So lange, wie ihr zum Verarbeiten dieses Worts gebraucht habt, dauern auch die Mikrospiele in *Wario Ware: Smooth Moves*. Und kaum hat man gefuchtelt, wie es von einem verlangt wurde, ist schon die nächste Aufgabe an der Reihe! Da es in der Kürze der Zeit gar nicht möglich ist, die kreativen Disziplinen genau zu analysieren, nehmen wir euch diese Aufgabe ab: Wir haben mit wachem Auge hingesehen und verraten euch auf dieser Doppelseite, welche Details in Nintendos Minispielsause stecken – interessante Einblicke in die Geschichte des Kyotoer Unternehmens inbegriffen. ■

EIN STARGAST UND WEITERE KURIOSITÄTEN

BILD: N-ZONE

Hey, Moment mal! Kennen wir diesen dunkelhaarigen Typen, der in der Introsequenz der 9-Volt-Minispiele freudestrahlend eine seltsame Doppelbildschirm-Konsole in den Händen hält, nicht irgendwoher? Doch bevor wir im Kaffeesatz lesen, schreiten wir zunächst zu einer Bild-Analyse:

(1) Unser Gedächtnis hat uns tatsächlich nicht getäuscht: Der Ladeninhaber von oben ist Satoru Iwata, der Boss von Nintendo Co., Ltd. Die Macher der Minispielsammlung haben ihrem Chef doch glatt einen Gastauftritt verschafft! Ob es dafür eine Gehaltserhöhung gab?

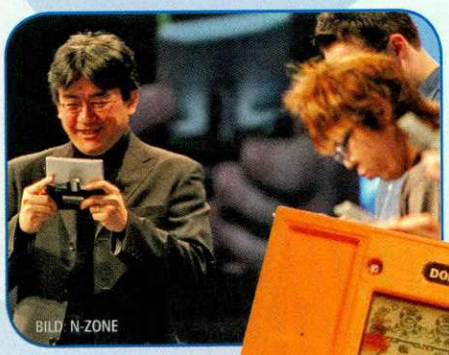


BILD: N-ZONE

(2) Dieses drollige Wesen hört auf den klangvollen Namen Disk-kun. Es handelt sich um das offizielle Logo zum Disk System, einem Zusatzlaufwerk für das Famicom, also das japanische Modell des Nintendo Entertainment System. Das Zusatzgerät wurde unterhalb des Famicoms angeschlossen und musste mit speziellen Datenträgern gefüttert werden. Doch durchsetzen konnte sich das System in Japan nie. Selbst 20 Jahre nach der Famicom-Ära finden sich in vielen Tokioter Spieleläden deshalb immer noch Disk-System-Spiele – meist zu Schleuderpreisen zwischen umgerechnet 50 Cent und 3 Euro!

BILD: NINTENDO

(3) Und noch ein Relikt aus alten Zeiten: Dieses Doppel-Dingsbums nennt sich Game & Watch und war sozusagen der Vorläufer des Nintendo DS. Bis 16. Oktober 1991, als das allerletzte Game&Watch-Spiel namens *Mario the Muggler* in den USA erschien, erwirtschafteten die simplen LCD-Spiele (insgesamt 59 an der Zahl) etliche Millionen. Abgelöst wurden die einfachen Spielchen schließlich vom Game Boy, dessen Trumpf es war, dass man die Spiele endlich auswechseln konnte. In *Super Smash Bros. Melee* (GameCube, 2002) bekam das Maskottchen Mr. Game & Watch sogar seine erste Nebenrolle spendiert. Weitere Gastauftritte, beispielsweise in *Super Smash Bros. Brawl*, sind daher nicht ausgeschlossen.

BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

R.O.B. IM STARFOX-UNIVERSUM

Es spielt sich wie ein normaler Level aus *Star Wing* (SNES), aber bei genauerem Hinsehen entdecken Nintendo-Fans coole Anspielungen auf die glorreiche 8-Bit-Ära: Wenn ihr die Flugpassage gemeistert habt, steht ein Showdown mit R.O.B. auf dem Programm. Dieser Roboter erschien 1985 in den USA und konnte mechanische Bewegungen ausführen – beispielsweise einen Stapel Bauklötzchen in die batteriebetriebenen Ärmchen nehmen oder sich vorwärts bewegen. In *Mario Kart DS* erhielt er sogar eine Rolle als Fahrer inmitten der Nintendo-All-Stars. Echten Nintendo-Freaks ist bestimmt auch aufgefallen, dass sich R.O.B. in *Wario Ware: Smooth Moves* mit der Zapper-Pistole gegen eure Angriffe wehrt, die ebenfalls als NES-Zubehör erschien. Also: Haltet die Augen offen, wenn ihr Warios Minispiele beackert! Es stecken mehr Details drin, als ihr glaubt ...

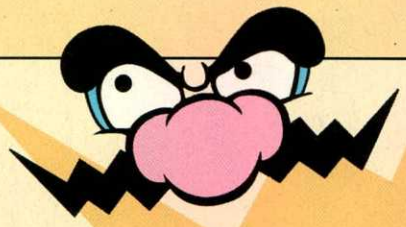
BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

DIE ERSTE NINTENDO-KONSOLE

BILD: N-ZONE

Als Controller noch keine Tasten, Digikreuze, Bewegungssensoren und Analogsticks hatten, sondern mit Drehknöpfen ausgestattet waren, standen simple Tischtennissimulationen in diversen Variationen an der Tagesordnung. Das Versandhaus Quelle stellte zum Beispiel eigene *Pong*-Klone her und auch Nintendo war mit einem eigenen Gerät am Markt präsent. Der Name Color TV Game 6, der in einem Minispiel von *Wario Ware: Smooth Moves* auftaucht, war Programm: Im unscheinbaren Plastikgehäuse schlummerten sechs Spiele, die allesamt im Inneren der Konsole einprogrammiert waren – Module zum Auswechseln gab es damals noch nicht. Der später erschienene Nachfolger Color TV Game 15 brachte immerhin mehr als doppelt so viele Spiele auf die Mattscheibe – ein Quantensprung!



DER DURCHSPIEL-GUIDE

Wir verraten euch, wie ihr alles freispielt:

MIKROSPIEL-SAMMLUNGEN

Mona: Spielt Warios Sammlung durch.
Kat & Ana: Spielt Monas Sammlung durch.
Young Cricket: Spielt Monas Sammlung durch.
Jimmy T.: Spielt die Sammlungen von Kat & Ana und Young Cricket durch.
Ashley: Spielt Jimmy T.s Sammlung durch.
Dribble & Spitz: Spielt Jimmy T.s Sammlung durch.
Penny: Spielt Jimmy T.s Sammlung durch.
9-Volt: Spielt die Sammlungen von Ashley, Dribble & Spitz und Penny durch.
Jimmy P.: Spielt 9-Volts Sammlung durch.
Mini-Wario: Spielt Jimmy P.s Sammlung durch.
Orbulon: Spielt Mini-Warios Sammlung durch.
Dr. Crygor: Spielt 9-Volts Sammlung durch.

ELEFANTEN

Bunte Mischung: Spielt Mini-Warios Sammlung durch.
Superschwierig: Spielt die Mischmasch-Sammlung durch.
Nervenkitzel: Spielt „Superschwierig" durch.
Blitzattacke: Spielt die Nervenkitzel-Sammlung durch.

MINISPIELE

Tischtennis-Turm: Spielt Kat & Anas Sammlung durch.
Block-Star: Spielt Young Crickets Sammlung durch.
Dosenschuss: Spielt Ashleys Sammlung durch.
Hase & Schildkröte: Spielt Orbulons Sammlung durch.
Balloon Trip: Spielt Dr. Crygors Fitnesstraining durch.
Pyoro S.: Schaltet alle Mikrospiele frei.

BONUS

Fabrik: Spielt Warios Sammlung durch.
Formentempel: Spielt Warios Sammlung durch.
Staff Credits: Spielt Mini-Warios Sammlung durch.
Soundstudio: Spielt die Nervenkitzel-Sammlung durch.
Multiplayer: Spielt alle Einzelspieler-Sammlungen durch.

MULTIPLAYER

Überlebenstraining: Spielt die Blitzattacke durch.
Dart: Spielt die Blitzattacke durch.
Bombe: Spielt das Überlebenstraining mindestens einmal.
Rettungsleine: Spielt Bombe mindestens einmal.
Balloon: Spielt Rettungsleine mindestens einmal.
Supernase: Spielt Dart mindestens einmal.
Bungee-Freaks: Spielt Supernase mindestens einmal.

Für die Posenkarten gibt es übrigens keine Abgreif-Anleitung. Diese erhaltet ihr stets zufällig, wenn ihr eine Minispielsammlung erfolgreich durchgespielt habt.

VIDEO AUF DVD

BRÜCKE OHNE WIEDERKEHR Die Schattenmonster befinden sich auf der anderen Seite der Brücke, doch ihr kommt nicht mehr dorthin zurück (siehe Problem Nr. 2). BILD: N-ZONE

Der große Bug-Report

Kampf dem (T)Error: Wir nehmen Wii-Bugs unter die Lupe und helfen euch aus der Patsche!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Es ist lange her, dass Bugs noch das waren, wofür man sie ihrer englischen Übersetzung nach normalerweise hält: Käfer. Denn ursprünglich nisteten sich tatsächlich Insekten in das empfindliche Innenleben von Riesencomputern ein, woraufhin diese den Dienst verweigerten. Erst mit der Zeit, als die Rechenanlagen stetig schrumpften und bald schon winzige Minirechner den Markt bevölkerten, erweiterte sich die Bedeutung des Begriffs „bug". Heute verstehen Informatiker, Videospieler und PC-Tüftler unter einem Bug einen Software-Defekt, der ein Programm daran hindert, das zu tun, was der Anwender von ihm erwartet: ordnungsgemäß zu funktionieren. Auch die Wii bleibt davor nicht verschont und es dauerte nicht lange, bis die ersten N-ZONE-Leser kleinere Ungereimtheiten in der Steuerung einiger Wii-Spiele entdeckten und in *Twilight Princess* an bestimmte Passagen gelangten, aus denen sie sich ohne Zurücksetzen ihres Spielstands nicht mehr befreien konnten. Wir haben uns dieser Problemfälle angenommen und verraten allen Betroffenen, was sie tun können, wenn ihr hart erkämpfter Spielstand in Gefahr ist.

PROBLEM NR. 1

Den Stein des Anstoßes warf Vivien Baguio in der letzten N-ZONE, als sie uns auf eine „Sackgasse" in der US-Version von *Twilight Princess* aufmerksam machte: Speichert man unbedarft bei der Ausgrabungsstätte unter dem Haus in Kakariko (nachdem man den Schrein der Zeit besucht hat) und schaltet daraufhin die Konsole aus, erlebt man bei der nächsten Spielsitzung ein böses Erwachen: Jargon, der Charakter aus der Höhle, ist in der Zwischensequenz zwar immer noch da, aber im Raum selbst nicht mehr anzutreffen. Die Folge: Ihr könnt euch nicht mehr aus dem Raum befreien und seid somit gezwungen, von neuem zu beginnen! Sogar mit einer Selbstzerstörung (z. B. durch eine Bombe), wie von uns im letzten Heft fälschlicherweise behauptet, lässt sich nichts retten.

PROBLEM NR. 2

Unsere Leserin Marion Moll aus Celle hat uns auf einen weiteren Bug in *Twilight Princess* hingewiesen: Nachdem man die Mine der Goronen hinter sich gelassen hat, gilt es, nördlich von Kakariko eine bestimmte Person zu suchen. Die Brücke auf dem Weg Richtung Hyrule-Stadt stürzt kurz darauf ein und drei Schattenkreaturen erscheinen. Begibt man sich allerdings ans andere Ende der Brücke, speichert an dieser Stelle ab und schaltet die Konsole aus, so startet man beim nächsten Mal nördlich von Kakariko und kann die Kluft nicht mehr überwinden, da die Brücke bereits eingestürzt ist. Ein

VERZOGEN In manchen Abschnitten von Call of Duty 3 zieht die Waffe automatisch in eine bestimmte Richtung (siehe Problem Nr. 3). BILD: N-ZONE

Unser Service für notgeplagte Spieler

Ihr seid vom *Zelda*-Bug betroffen? Wir helfen weiter.

Für alle Spieler, die versehentlich in eine der beiden Sackgassen in *Zelda* getappt sind, haben wir auf die DVD zwei Spielstände gepackt, die unmittelbar an die betroffenen Stellen anknüpfen. Die Speicherdaten haben wir in mühevoller Arbeit extra für euch erstellt – Plus-Abonnenten finden sie im Datenbereich der DVD. Und so funktioniert's:

1. Verbindet eine handelsübliche SD Card mittels Kartenlesegerät mit eurem Computer.
2. Kopiert die gewünschte Datei aus dem Datenbereich der N-ZONE-DVD und speichert sie in den Ordner private\wii\title\RZDP eurer SD Card ab. Sollte dieser Ordner noch nicht angelegt sein, müsst ihr ihn selbst erstellen.
3. Öffnet die Klappe eurer Wii-Konsole und steckt die SD Card in den Schacht. Klickt jetzt im Optionsmenü auf „Datenaustausch", „Speicherdaten", „Wii", „SD Card", wählt den *Zelda*-Spielstand aus und klickt auf „Kopieren". Bestätigt anschließend mit „Ja". Beachtet, dass ihr euren alten Spielstand, der auf der Wii-Konsole gespeichert ist, vorher löschen müsst. Für alle Fälle: Sicherheitskopie nicht vergessen!

klarer Fall von einem Bug! Wir haben Nintendo auf die beiden Sackgassen in *Twilight Princess* angesprochen und erhielten die Auskunft, dass im Moment kein Update geplant sei. Zugegeben: Die Wahrscheinlichkeit, genau an diesen beiden Stellen zu speichern und daraufhin die Konsole auszuschalten, ist nicht besonders hoch – aber was ist, wenn man es doch tut? Als Service bieten wir allen Plus-Abonnenten daher zwei Spielstände an, die sich Betroffene auf eine SD Card speichern können, um sie anschließend auf die Wii zu kopieren. Der Extrakasten verrät, wie es funktioniert.

PROBLEM NR. 3

Auch Macken bei der Steuerung trüben manches Wii-Spiel: Bei *Red Steel* bewegt sich das Fadenkreuz an bestimmten Stellen beispielsweise unruhiger als gewohnt – allerdings nur in einigen späteren Levels und offenbar nicht in allen Versionen, wie Leserbefragungen zeigen. Zudem sind diese fehlerbehafteten Passagen stark begrenzt, wodurch das Problem einigen Spielern gar nicht erst auffällt. Ausgeprägter sind die Steuerungsdefizite in der deutschen Version von *Call of Duty 3*: Dort läuft die Bewegungserkennung an bestimmten Punkten leicht aus dem Ruder: Das Fadenkreuz zuckelt unruhig hin und her, außerdem dreht sich die Waffe ungewollt in eine bestimmte Richtung. Für uns ist dieser Bug unverständlich, da die inhaltsgleiche US-Version nicht davon betroffen ist. Fairnesshalber müssen wir jedoch festhalten, dass dieser Patzer recht selten auftritt und sich auf kleine Levelabschnitte beschränkt, die sich meist umgehen lassen. Unseren Lesern im Forum stößt dieser Fehler dennoch sauer auf. Hoffentlich sind nur Launchtitel von solchen Bugs betroffen. Falls euch weitere, noch schwerwiegendere Fehler in Spielen aufgefallen sind, schreibt uns eine Mail an redaktion@n-zone.de (Betreff: Bug-Report). Sollten sich bestimmte Beschreibungen häufen, haken wir erneut bei den jeweiligen Herstellern nach. ■

Glossar

Was ist überhaupt ein Bug und was unterscheidet ihn vom Glitch? Wir erklären euch alle Fachbegriffe!

Bug

Als Bug wird ein Fehler im Programmcode bezeichnet, der Funktionen einschränkt, ein „Einfrieren" des Spiels herbeiführt oder bestimmte Aktionen (z. B. einen Tastendruck des Spielers) fehlerhaft interpretiert. Viele Bugs sind jedoch so geringfügig, dass sie dem Spieler nicht auffallen. Im schlimmsten Fall hindert ein Bug jedoch den Spieler am Vorankommen, beschädigt ihm den Spielstand oder zwingt ihn dazu, von neuem oder mit anderen Einstellungen zu beginnen. Teilweise müssen verbugte Spiele umgetauscht werden, damit sie wieder ordnungsgemäß funktionieren. Betroffene können sich im N-ZONE-Forum mit anderen Usern austauschen, bei denen ähnliche Bugs aufgetreten sind.

Glitch

Glitches sind Schwächen in der Programmier-Engine, die der Spieler sinnvoll ausnutzen kann, beispielsweise um Wände zu durchqueren und in Bereiche vorzudringen, für die er eigentlich viel länger gebraucht hätte. Im Gegensatz zu Bugs richten Glitches keinen Schaden am Spielstand an und fallen meist nur echten Profis auf. Mitunter werden Glitches erst nach vielen Jahren von Vielspielern (z. B. Speedrunnern) entdeckt.

Exploit

Erst wenn ein Glitch signifikant etwas bringt (wie z. B. eine Abkürzung), darf er als Exploit bezeichnet werden. Da die Grenzen zwischen beiden Begriffen allerdings stark verschwimmen, unterscheiden wir auf diesen Seiten lediglich zwischen Bug und Glitch.

Sackgasse/Dead End

Gelangt der Spieler an eine Stelle im Spiel, an der er ohne Zurücksetzen des Spielstands nicht mehr weiterkommt, ist er in eine Sackgasse getappt. Früher vor allem in Grafik-Adventures sehr beliebt, werden Sackgassen heute nicht mehr als Gameplay-Element eingesetzt, sondern gelten zumeist als ungewollter Bug. Die Höhlen-Sackgasse in *Twilight Princess* gehört dazu.

Die größten Retro-Bugs aller Zeiten

Jeder von euch ist in seiner Videospiele-Laufbahn sicher schon über den einen oder anderen Bug gestolpert – manche fallen einem gar nicht auf, viele stören nicht und einige ... nun, die sind so sonderbar, dass wir sie euch an dieser Stelle vorstellen möchten!

Platz 7 Agent Null-Null-Nix

Gesichtet in *Perfect Dark* (Nintendo 64)

Fast in jedem Ego-Shooter-Spieler gibt es dieses Phänomen: Ihr glaubt, ihr habt einen Level von allen Gegnern gesäubert, und plötzlich begegnet ihr einem Schergen, obwohl ihr hundertprozentig sicher wart, schon überall für Ordnung gesorgt zu haben. Viele Spiele positionieren an bestimmten Stellen „unsichtbare" Gegner, die erst nach gewisser Zeit „reaktiviert" werden. In *Perfect Dark* müsst ihr den Raketenwerfer aktivieren, an der Treppe von Mission 7 zünden und schon explodiert ein Soldat, wo vorher keiner stand.

AUS DEM NICHTS Die Stelle findet ihr gleich am Anfang. Einfach umdrehen und mit dem Raketenwerfer feuern! BILDER: N-ZONE

Platz 6 Deku-Kerle ohne Deku-Kerne

Gesichtet in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo 64)

In den Verlorenen Wäldern findet Link in einem Loch im Wald ein paar Deku-Kerle. Wenn er mit der Geistermaske oder der Maske des Wissens vor diese tritt, belohnen sie ihn jeweils mit der Fähigkeit, mehr Deku-Nüsse und -Stäbe tragen zu können. Sobald Link sich aber in einen Erwachsenen verwandelt hat, verhalten sich die Kerle so, als hätte man diese beiden Erweiterungen bereits erhalten. Ganz klar ein Programmierfehler – für ein perfektes Spiel muss man also alle Masken vor der ersten Zeitreise finden.

KERNLOS Habt ihr die Zeitreise hinter euch, verhalten sich die Dekus so, als hättet ihr das Upgrade schon erhalten – ein Bug! BILDER: N-ZONE

DA FEHLT WAS! Erringt ihr die letzten beiden Medaillen in Level 5-2 gleichzeitig, erhaltet ihr gar kein Emblem. Fatal! BILD: N-ZONE

Platz 5 Emblem: verweigert!

Gesichtet in *Super Mario Bros. Deluxe* (Game Boy Color)

Im Challenge-Modus erhält man in jedem Level ein Emblem für das Einsammeln eines Yoshi-Eis und fünf roter Münzen sowie das Erreichen einer bestimmten Punktzahl. Sollte es sich ergeben, dass man die letzten zwei oder drei Embleme gleichzeitig erhält, registriert das Spiel dies nicht und man erhält stattdessen gar kein Emblem. Die fehlenden Embleme kann man nie wieder bekommen, man muss also unbedingt darauf achten, dass zum Schluss nur noch ein einzelnes Emblem fehlt.

Platz 4 Feuertempel? Wassertempel? Nö!

Gesichtet in *Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo 64)

Hier haben wir ein besonders schönes Beispiel für einen „Exploit", also einen Glitch, der sich sinnvoll nutzen lässt: In *Ocarina of Time* könnt ihr euch vom Friedhofszaun von Kakariko aus an eine höher gelegene Plattform bomben, die es geübten Spielern ermöglicht, das Spiel nur mit dem Licht-, Schatten- und Geistermedaillon durchzuspielen. Den Feuer- und Wassertempel könnt ihr euch auf diese Weise sparen. Allerdings erfordert der Trick ein geübtes Händchen. Dennoch viel Erfolg beim Ausprobieren!

RÄUBERLEITER Mit diesem Glitch könnt ihr zwei Tempel überspringen. So schafft man sogar eine Durchspielzeit unter fünf Stunden. BILDER: N-ZONE

Platz 3 Durchgespielt mit 16 Powersternen

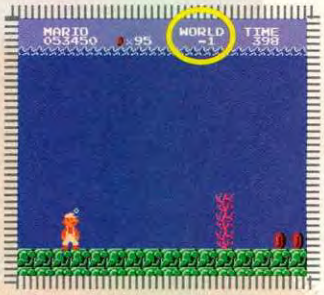
Gesichtet in *Super Mario 64* (Nintendo 64)

Fängt man den Hasen im Kellergewölbe, so kann man mit dem Mümmelmann in der Hand (und einem exakt geplanten Sprung „durch" die Tür hindurch) zu Bowsers Lavasee vordringen. Habt ihr dort die Echse besiegt, könnt ihr euch das Sammeln der 70 Powersterne, die fürs Durchspielen eigentlich notwendig sind, getrost sparen. Stattdessen hämmert ihr unentwegt auf die A-Taste, katapultiert euch die Treppe hoch und besiegt Bowser mit gerade einmal 16 Sternen. N-ZONE-DVD 10/06 zeigt, wie's geht.

SPEEDRUN Mit dem Hasen als Lockvogel und einer Portion Geschick könnt ihr Super Mario 64 in 30 Minuten durchspielen. BILD: N-ZONE

Platz 2 Mario im Minus

Gesichtet in *Super Mario Bros.* (Nintendo Entertainment System)



IM MINUS Der Glitch gehört zu den ältesten, die jemals in einem Nintendo-Spiel entdeckt wurden. BILD: NES CENTER

Der berühmteste Glitch des Pilzkönigreichs, dennoch ein reichlich sinnloser, ist in *Super Mario Bros.* verborgen: Gegen Ende von Level 1-2 zerstört ihr den zweiten Block neben der Warp-Röhre, springt geduckt nach oben und zieht das Digikreuz im letzten Moment nach rechts – habt ihr alles richtig gemacht, steht Mario nun im Felsgebilde und wird automatisch nach rechts gezogen. Schon bald ist er in Welt -1, einer stets von vorne beginnenden Variante von Level 2-2.

Platz 1 Bargeldsorgen ade – und Mew noch dazu!

Gesichtet in *Pokémon Rote/Blaue/Gelbe Edition* (Game Boy)

Länger als acht Jahre hat es gedauert, bis der Trick an die Öffentlichkeit gelangte, aber die Sensation war damit perfekt: Mew, das sagenumwobene Pokémon aus der *Roten*, *Blauen* und *Gelben Edition*, bleibt nicht länger den Besuchern offizieller Promotion-Touren vorbehalten, sondern kann von jedermann freigeschaltet werden. Weil dieser Trick recht kompliziert ist, erklären wir im Datenbereich der N-ZONE-DVD ausführlich, wie das Freischalten von Mew funktioniert! Ebenfalls cool: das mysteriöse Pseudo-Pokémon „Missing No.", das zwar die Ruhmeshalle beschädigte, aber Items vervielfältigte!

POKÉMON # 251 Mew war lange Zeit geheimnisumwittert, mithilfe eines Tricks kann man es dennoch bekommen. BILDER: POKEMONEXPERTE.DE

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

HEROES OF MANA |

Hersteller: Square Enix

Keinen Monat ist es her, dass *Children of Mana* bei uns erschienen ist, und schon hat Square Enix einen neuen Serienabkömmling in der Mache. Im Gegensatz zu dem Mix aus Rollenspiel und Action-Adventure, wie ihn der Vorgänger bot, handelt es sich diesmal um einen Echtzeit-Strategietitel. In den Kämpfen gilt es zunächst, Monster zu beschwören, um sich anschließend deren Kräfte zunutze zu machen. Schon am 22. Januar erschien *Heroes of Mana* in Japan – von einem Import raten wir aufgrund der hohen Sprachbarriere allerdings ab.

DS HEROES OF MANA	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL

ALLE BILDER: SQUARE ENIX

SUPER MARIO |

Hersteller: Nintendo

MARIO STRIKERS CHARGED, BILD: NINTENDO

Die Silvesterfeier ist kaum vorbei, schon lässt es der Klempner wieder krachen und schmeißt seine achte Party. Abseits des Minispielspektakels macht Mario noch dieses Jahr die Galaxie unsicher – wir warten derweil auf neue Bilder und servieren euch als Ausgleich frische Screens direkt vom Bolzplatz aus *Mario Strikers Charged*.

WII SUPER MARIO GALAXY	2007	JUMP & RUN
WII SUPER PAPER MARIO	2007	JUMP & RUN
WII MARIO PARTY 8	MÄRZ	GESCHICKLICHKEIT
WII MARIO STRIKERS CHARGED	2007	SPORT

THE LEGEND OF ZELDA |

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Kisten verschieben, mit Leuten plappern, Notizen auf den Touchscreen kritzeln, mit dem Schwert zuschlagen, die Bootskanone benutzen – Links neues Handheld-Abenteuer spielt sich extrem vielseitig und profitiert stark von der DS-Hardware. Als Auslieferungstermin erwarten wir den Herbst.

DS THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS	2007	ACTION-ADVENTURE

SUPER SMASH BROS. BRAWL |

Hersteller: Nintendo

Es ist schon einige Monate her, dass Masahiro Sakurai, der Director der Nintendo-Allstars-Prügelei, die offizielle Webseite einem Update unterzogen hat. Wir würden uns jedoch stark wundern, wenn Nintendo nicht gerade fieberhaft am Online-Modus arbeitet.

WII	SUPER SMASH BROS. BRAWL	2007	BEAT 'EM UP

POKÉMON |

Hersteller: Nintendo

In der aktuellen N-ZONE haben wir die japanische Version von *Pokémon Battle Revolution* einem Test unterzogen – jedoch offenbart der Titel im Singleplayer-Modus einige Defizite, die dem Spiel den Hitstempel verwehren. Bis das Wii-Spektakel bei uns erscheint, vergnügen sich Fans der Sammel- und Tauschmonster zunächst mit *Pokémon Ranger*. Am 30. März ist es bei uns schon so weit.

WII	POKÉMON BATTLE REVOLUTION	2007	STRATEGIE
DS	POKÉMON DIAMOND & PEARL	2./3. QUARTAL	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON RANGER	30. MÄRZ 2007	ACTION

FINAL FANTASY |

Hersteller: Square Enix

In unseren monatlichen Most-Wanted-Charts landet die *Final Fantasy*-Serie stets an der Spitze. Kein Wunder, ist Square Enix doch schon seit knapp 20 Jahren bekannt für eine ausgefeilte Story, tiefgründige Dialoge und coole Hauptfiguren. Das angekündigte DS- und Wii-Spin-off *Crystal Chronicles* soll zudem für die nötige Abwechslung sorgen.

WII	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – CRYSTAL BEARERS	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – RING OF FATES	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY III	2007	ROLLENSPIEL
GB	FINAL FANTASY V ADVANCE	2007	ROLLENSPIEL
GB	FINAL FANTASY VI ADVANCE	2007	ROLLENSPIEL

Was sonst noch kommt:

PROJECT H.A.M.M.E.R.

Hersteller: Nintendo
Termin: Unbekannt
Genre: Action

Seltsam: Auf Nintendos aktueller Release-Liste taucht das Actionspektakel nicht mehr auf. Ob das Spiel noch dieses Jahr erscheint, ist somit unklar.

KORORINPA

Hersteller: Nintendo
Termin: 23. Februar
Genre: Geschicklichkeit

Kennt ihr noch *Marble Madness* für den C64, in dem ihr eine Murmel zum Ziel geleiten musstet? Bei *Kororinpa* müsst ihr ähnliches Feingefühl beweisen.

ANNO 1701

Hersteller: Buena Vista Games
Termin: Juni 2007
Genre: Strategie

Da schau einer an: Ob *Age of Empires*, *Die Siedler* oder *Anno* – alle bekannten PC-Strategiespiele fühlen sich plötzlich auf dem DS heimisch!

AVATAR: DER HERR DER ...

Hersteller: THQ
Termin: März 2007
Genre: Action

Der von dem Anime inspirierte Actiontitel gehört zu den wenigen Abschiedsspielen für den Cube, erscheint aber ebenfalls für Wii und DS.

TERMINE

Wii

Zuletzt erschienen

Far Cry Vengeance	SP 54%, MP 55%
Wario Ware: Smooth Moves	SP 84%, MP 87%

Februar

Disneys Himmel und Huhn: Ace in Action	Februar
Excite Truck	16. Februar
Metal Slug Anthology	28.Februar
Kororinpa	23. Februar

März

Avatar: Der Herr der Elemente	März
Bionicle Heroes	23. März
Bust a Move	März
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	März
Disneys Triff die Robinsons	März
Lucas der Ameisenschreck	2. März
Medal of Honor Vanguard	März
Prince of Persia: Rival Swords	März
Sonic und die geheimen Ringe	März
SSX Blur	15. März
Teenage Mutant Ninja Turtles	13. März
Tiger Woods PGA Tour	15. März
Wing Island	23. März

2007

Battalion Wars 2	2007
Blazing Angels: Squadrons of WW II	1. Quartal
California Games	2007
Disaster: Day of Crisis	2007
DK: Bongo Blast	2007
Dragon Quest Swords	2007
Driver: Parallel Lines	2007
Eledees	April
Mario Strikers Charged	2007
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	2007
Heatseaker	1. Quartal
Impossible Mission	1. Quartal
Mario Party 8	2007
Mortal Kombat: Armageddon	1. Quartal
One Piece Unlimited Adventure	2007
Project H.A.M.M.E.R.	Unbekannt
Puzzle Balls	1. Quartal
Resident Evil: Umbrella Chronicles	2007
Super Mario Galaxy	2007
Super Paper Mario	2007
Super Smash Bros. Brawl	2007
Tennis Masters	1. Quartal
Trauma Center: Second Opinion	2007

GameCube

März

Avatar: Der Herr der Elemente	März
Teenage Mutant Ninja Turtles	13. März

2007

Baten Kaitos Origins	Unbekannt
Harvest Moon: Magical Melody	Unbekannt
Shrek Smash'n Crash	1. Quartal 2007

DS

Zuletzt erschienen

Actionloop	SP 80%, MP 74%
Children of Mana	SP 80%, MP 86%
Contact	Test folgt
New Zealand Story Revolution	Test folgt
Starfox Command	SP 80%, MP 76%

Alle Angaben ohne Gewähr

Februar

Alex Rider: Stormbreaker	23. Februar
Kim Possible: Auf der Jagd nach Gemini	15. Februar
Magical Starsign	9. Februar
Mario Slam Basketball	16. Februar
My Frogger Toy Trials	23. Februar
Pro Evolution Soccer 6	Februar

März

Avatar: Der Herr der Elemente	März
Bubble Bobble Double Shot	16. März
Castlevania: Portrait of Ruin	März
Danny Phantom: Dschungelstadt	Anfang März
Die Siedler	März
Disneys Triff die Robinsons	März
Gunpey	März
Impossible Mission	März
Lunar Knights	März
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	9. März
Marvel Trading Card Game	März
Mein Gestüt	30. März
Pokémon Ranger	30. März
Powerplay Pool	März
Super Fruitfall	März
Teenage Mutant Ninja Turtles	März
Tennis Masters	März
Sega presents Touch Darts	März
Theme Park	22. März

April

Steel Horizon	April

Mai

Death Jr. and the Science Fair of Doom	Mai

2007

Black & White Creatures	2007
Diddy Kong Racing DS	1. Quartal 2007
Dogz	2007
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	2007
Final Fantasy III	2007
Garfield Nightmare	1. Quartal
Harlem Globetrotters World Tour	1. Quartal
Harvest Moon DS	1. Quartal
Hotel Dusk: Room 215	2007
Kirby Squeak Squad	2007
Lost in Blue 2	2007
Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All	1. Quartal
Pokémon Diamond & Pearl	2. Quartal
Ratatouille	2007
Rayman Raving Rabbids	1. Quartal
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	2007
Ultimate Brain Games	2007
Ultimate Card Games	2007
Ultimate Pocket Games	2007

Game Boy

Zuletzt erschienen

Arthur and the Minimoys	18. Januar

Februar

Alex Rider: Stormbreaker	Februar

März

Avatar: Der Herr der Elemente	März
Danny Phantom: Dschungelstadt	März
Teenage Mutant Ninja Turtles	13. März

2007

Barbie in Die 12 tanzenden Prinzessinen	2007
Drill Dozer	Unbekannt
Final Fantasy V Advance	2007
Final Fantasy VI Advance	2007
Ratatouille	2007
Shrek Smash 'n' Crash	1. Quartal
Wario Ware Twisted!	Unbekannt

US

Wii

Wii Play	12. Februar
Sonic and the Secret Rings	27. Februar
SSX Blur	27. Februar
Blitz: The League	1. März
Mortal Kombat: Armageddon	1. März
NBA Live 07	1. März
Tiger Woods PGA Tour	1. März
Mario Party 8	5. März
Prince of Persia: Rival Swords	13. März
Teenage Mutant Ninja Turtles	13. März
Blazing Angels: Squadrons of WW II	20. März
Disney's Meet the Robinsons	20. März
The Godfather: Blackhand Edition (dt.: Der Pate)	20. März
Cooking Mama: Cook Off	27. März

Nintendo DS

Diddy Kong Racing	Erhältlich
Hotel Dusk: Room 215	Erhältlich
Lunar Knights	Erhältlich
Phoenix Wright: Justice for All	Erhältlich
Winning Eleven: Pro Soccer 2007	Erhältlich
Kim Possible: Global Gemini	13. Februar
Marvel Trading Card Game	27. Februar
Meteos: Disney Magic	27. Februar
SNK vs. Capcom Card Fighters	27. Februar
Steel Horizon	27. Februar
Rayman Raving Rabbids	6. März
Teenage Mutant Ninja Turtles	13. März
Spectrobes	15. März
Custom Robo Arena	19. März
Pokémon Diamond & Pearl	22. April

Japan

Wii

Cooking Mama	8. Februar
Fire Emblem	Februar
Eye Shield 21	Februar
Let's go by Train	1. März
Bomberman Land	8. März
Sudoku	22. März
Jigsaw Puzzle	März
Fishing Master	März
J1 Jockey 4	März
First Step Revolution	Frühjahr
Dragon Quest Swords	Frühjahr
JAWA	Frühjahr
Sonic und die geheimen Ringe	Frühjahr
Big Brain Academy	Frühjahr
Disaster: Day of Crisis	Frühjahr
One Piece Unlimited Adventure	Frühjahr
Naruto	Frühjahr
No more Heroes	Sommer

Nintendo DS

Jet Impulse	8. Februar
Luminus Arc	8. Februar
Layton and the Mysterious Town	15. Februar
Bleach DS 2	15. Februar
Reverse Decision 4	Frühjahr
Winner's Circle	Frühjahr
Lost in Blue 2	Frühjahr
Deltora Quest	Frühjahr

Mitmachen!
SMS schreiben und gewinnen!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl! Die Anleitung zum Mitmachen findet ihr auf S. 96

NINTENDO Wii

Verkaufs-Charts

Ratet mal, welches Wii-Spiel den ersten Platz belegt! Na? Na? Na? Okay, wir sind schon still.

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	The Legend of Zelda: Twilight …	1
2	Neu	Wii Play	1
3	Neu	Wario Ware: Smooth Moves	1
4	Neu	Red Steel	1
5	Neu	Rayman Raving Rabbids	1
6	Neu	Call of Duty 3	1
7	Neu	Far Cry Vengeance	1
8	Neu	Tony Hawk's Downhill Jam	1
9	Neu	Super Monkey Ball: Banana Blitz	1
10	Neu	Cars	1

Leser-Charts

Auch bei den Leser-Charts war absehbar, dass *The Legend of Zelda: Twilight Princess* auf dem ersten Rang landen würde. Bei den Shootern behauptet sich *Red Steel* klar gegen die Activision-Konkurrenz *Call of Duty 3*.

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	The Legend of Zelda: Twilight …	1
2	Neu	Red Steel	1
3	Neu	Wario Ware: Smooth Moves	1
4	Neu	Wii Sports	1
5	Neu	Wii Play	1
6	Neu	Super Monkey Ball: Banana Blitz	1
7	Neu	Rayman Raving Rabbids	1
8	Neu	Call of Duty 3	1
9	Neu	Tony Hawk's Downhill Jam	1
10	Neu	Marvel Ultimate Alliance	1

Most-Wanted-Charts

Neben zahllosen Mario-Spielen freut ihr euch besonders auf *Pokémon Battle Revolution* und *Metroid Prime 3*. Auch Sonic steht in eurer Gunst ganz weit oben. Neue Infos zu den Spielen findet ihr in dieser N-ZONE.

Platz	*	Titel	Monate
1	[8]	Super Smash Bros. Brawl	2
2	Neu	Super Mario Galaxy	1
3	Neu	Metroid Prime 3: Corruption	1
4	[7]	Mario Strikers Charged	2
5	Neu	Sonic und die geheimen Ringe	1
6	Neu	Pokémon Battle Revolution	1
7	Neu	Big Brain Academy	1
8	Neu	Mario Party 8	1
9	Neu	Battalion Wars 2	1
10	Neu	Prince of Persia: The Two Thrones	1

NINTENDO DS

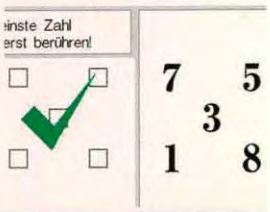
Verkaufs-Charts

Nur ein Neueinsteiger in diesem Monat: *FIFA 07* rollt das Feld von hinten auf.

Platz	*	Titel	Monate
1	[4]	Die Sims 2: Haustiere	3
2	[1]	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	8
3	[3]	Pokémon Mystery Dungeon: Team …	3
4	WE	Die Sims 2	2
5	WE	Big Brain Academy	4
6	[9]	Kim Possible: Kimmunicator	5
7	[6]	Animal Crossing: Wild World	9
8	WE	Rayman DS	2
9	[8]	Meine Tierarztpraxis	2
10	Neu	FIFA 07	1

Leser-Charts

Von den zehn Spielen, die sich in der Hitliste tummeln, sind neun Nintendo-eigene Titel. Das beweist mal wieder, wie hoch das Unternehmen in eurer Gunst steht.



Platz	*	Titel	Monate
1	[2]	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	8
2	[1]	Mario Kart DS	13
3	[5]	New Super Mario Bros.	6
4	[3]	Super Mario 64 DS	17
5	[4]	Metroid Prime Hunters	8
6	Neu	Yoshi's Island DS	1
7	Neu	42 Spieleklassiker	1
8	[10]	Castlevania: Dawn of Sorrow	11
9	WE	Tetris DS	4
10	[7]	Nintendogs: Labrador & Friends	13

Most-Wanted-Charts

Nachdem *Zelda: Twilight Princess* endlich bei uns erschienen ist, ist *Phantom Hourglass* der nächste große Streich der Serie. Von *Zelda: The Four Swords* haben wir leider noch nichts gesehen.

Platz	*	Titel	Monate
1	[2]	The Legend of Zelda: Phantom …	7
2	[1]	Final Fantasy III	14
3	[4]	Final Fantasy: Crystal Chronicles	9
4	[3]	Die Siedler 2	3
5	[7]	Harvest Moon DS	11
6	WE	Castlevania: Portrait of Ruin	6
7	[6]	Pokémon Diamond & Pearl	12
8	Neu	Dragon Quest Monsters	1
9	[9]	Hotel Dusk: Room 215	2
10	[10]	Mario vs. Donkey Kong 2: March of …	5

GAMECUBE

Verkaufs-Charts

Twilight Princess war das letzte Highlight für den Würfel. Dies beweisen auch die Verkäufe.

Platz	*	Titel	Monate
1	WE	The Legend of Zelda: Twilight …	2
2	[2]	Need for Speed: Carbon	3
3	[3]	FIFA 07	4
4	WE	Need for Speed: Most Wanted	8
5	Neu	Tomb Raider Legend	1

Leser-Charts

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	The Legend of Zelda: The Wind Waker	45
2	[2]	Resident Evil 4	17
3	Neu	The Legend of Zelda: Twilight …	1
4	[3]	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	6
5	WE	Resident Evil Zero	6

GAME BOY

Verkaufs-Charts

Sonderlich viele Spiele sind 2007 leider nicht mehr für den Game Boy zu erwarten.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Pokémon Mystery Dungeon: Team …	3
2	[2]	Kim Possible: Monkey Fists Rache	7
3	Neu	Rayman 10th Anniversary	1
4	Neu	Best Friends: Hunde & Katzen	1
5	Neu	Die Sims 2: Haustiere	1

Leser-Charts

Platz	*	Titel	Monate
1	[4]	The Legend of Zelda: The Minish Cap	6
2	WE	The Legend of Zelda: A Link to the …	7
3	WE	Zelda II (NES Classics)	3
4	Neu	Final Fantasy IV	1
5	[1]	Golden Sun: Die vergessene Epoche	7

AUSLANDS-CHARTS

USA-Charts

Auch das hat uns diesen Monat sehr überrascht: Die GameCube-Version von *Twilight Princess* verkauft sich besser als die Wii-Variante. Trotzdem ist die Wii erfolgreich in den USA gestartet.

Platz	*	Titel	System
1	1	The Legend of Zelda: Twilight …	GC
2	2	The Legend of Zelda: Twilight …	Wii
3	WE	New Super Mario Bros.	DS
4	Neu	Yoshi's Island DS	DS
5	3	Madden NFL 07	Wii

Japan-Charts

Wer hätte gedacht, dass sich die Wii vom Start weg so gut behaupten würde? Mit *Wii Sports* und *Wii Play* haben sich zwei potenzielle Millionenseller in den Charts eingefunden.

Platz	*	Titel	System
1	[3]	Wii Sports	Wii
2	[1]	Dragon Quest Monsters Joker	DS
3	[5]	Wii Play	Wii
4	WE	Otona no Joushikiryoku Training DS	DS
5	Neu	New Super Mario Bros.	DS

*[x] = Platzierung im Vormonat

Alle DS-Spiele im Überblick

Hier seht ihr alle getesteten DS-Spiele und die Game-Boy-Referenzen.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bionicle Heroes	01/07		75%
Crash Boom Bang!	01/07	62%	59%
Die Unglaublichen: Angriff d. Tunnelgräbers	02/06	68%	71%
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	12/06		48%
Monster House	10/06		43%
Nanostray	11/05	73%	81%
Retro Atari Collection	05/05	71%	70%
Space Invaders Revolution	09/05		62%
Spider-Man 2	02/05		69%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars Episode III – Die Rache der Sith	06/05	70%	63%
Superman Returns	02/07	52%	51%
Tomb Raider Legend	01/07		69%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
X-Men: The Official Game	07/06		60%

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ: CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Die Chroniken von Narnia – Der König von ...	01/06	75%	73%
Eragon	01/07		74%
Fluch der Karibik 2	09/06	70%	62%
Garfield 2	11/06		45%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Peter Jackson's King Kong	02/06		38%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Scurge Hive	01/07		69%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	02/06		70%
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick und ...	05/06		55%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
Tenchu: Dark Secret	02/07	51%	56%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Shrek SuperSlam	01/06	62%	61%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actionloop	02/07	74%	80%
Arielle die Meerjungfrau: Abenteuer unter ...	12/06		68%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Cars	11/06	52%	52%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Findet Nemo – Flucht in den Ozean	05/06	55%	63%
Franklins großes Abenteuer	03/06	64%	61%
Meteos	10/05	88%	90%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Ping Pals	03/05	27%	19%
Pokémon Dash	03/05	65%	65%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Sega Casino	03/06	60%	51%
Snood 2: On Vacation	04/06	40%	44%
Sudoku Master	12/06		55%
Sudokumaniacs	01/07	7%	8%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/05	80%	80%
Tamagotchi Connexion: Corner Shop	06/06	55%	51%
Tetris DS	05/06	90%	88%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Titeuf Mission Nadia	04/06		63%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Winx Club: Quest for Codex	02/07	62%	61%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

REFERENZ: NEW SUPER MARIO BROS.

Titel	Ausgabe	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06	64%	66%
Animaniacs: Lights. Camera. Action.	11/05	52%	59%
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Frogger – Helmet Chaos	04/06	62%	65%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06		60%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
James Pond: Codename Robocod	12/06		41%
Kim Possible: Kimmunicator	05/06		60%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Madagascar	09/05	67%	68%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rainbow Islands Revolution	09/06	52%	50%
Rayman DS	04/05		83%
Robots	03/05		70%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen ...	01/07		63%
Spryo: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	12/05	69%	66%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

REFERENZ: MARIO KART DS

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
ATV Quad Fury	07/06	51%	45%
Big Mutha Truckers	04/06	36%	40%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Dragon Booster	08/06	45%	37%
Ford Racing 3	04/06	33%	33%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
Monster Trucks	09/06	51%	45%
Need for Speed: Most Wanted	01/06	66%	69%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Children of Mana	02/07	86%	80%
Lost Magic	07/06	58%	60%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	07/06		58%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Animal Crossing Wild World	04/06	88%	87%

FORTSETZUNG SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Lost in Blue	12/05		79%
Meine Tierarztpraxis	02/07		59%
Mr. Driller	03/05	60%	60%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
FIFA 06	12/05	77%	72%
FIFA 07	12/06	59%	57%
FIFA Street 2	05/06	35%	33%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Tiger Woods PGA Tour 2005	03/05	58%	58%
Top Spin 2	06/06	51%	51%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Battles of Prince of Persia	02/06	68%	65%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadur	12/05	79%	77%
Zoo Tycoon	11/05		78%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%

Alle Wii-Spiele im Überblick

Wir haben für euch sämtliche getesteten Spiele für Nintendos jüngste Konsole aufgelistet!

Titel	Ausgabe	MP	SP
Call of Duty 3	01/07		86%
Cars	01/07	71%	74%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Red Steel	01/07	74%	80%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen ...	01/07		66%
Super Fruit Fall	01/07	76%	78%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wii Play	01/07	74%	60%
Wii Sports	01/07	78%	56%

REFERENZ: THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Alle GameCube-Spiele im Überblick

Auf den nächsten drei Seiten erhaltet ihr eine Übersicht über sämtliche getesteten GameCube-Spiele plus die jeweiligen Genre-Referenzen.

ACTION

REFERENZ: STAR WARS ROGUE SQUADRON III

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Bad Boys 2	12/04			47%
Batman Vengeance	05/02	81%		
Beyblade: Super Tournament Battle	01/04		59%	38%
Black & Bruised	07/03		69%	67%
Catwoman	10/04			69%
Conflict: Desert Storm	07/03		78%	74%
Conflict: Desert Storm II	12/03		85%	85%
Defender	05/03		70%	70%
Der Herr der Ringe 2	03/03	83%		
Der Herr der Ringe 3	12/03		86%	83%
Die Monster AG: Monster Ball	05/03		45%	40%
Die Unglaublichen	01/05			68%
Die Unglaublichen: Angriff des Tunnel...	01/06		72%	70%
Disney's Tarzan Freeride	05/02	73%		
Drei Engel für Charlie: Volle Power	09/03			39%
Enter the Matrix	06/03			75%
FireBlade	03/03	72%		
Freedom Fighters	11/03		79%	86%
Gauntlet: Dark Legacy	11/02		78%	61%
Gotcha Force	03/04		60%	60%
GUN	01/06			87%
Hunter: The Reckoning	07/03		74%	70%
Ikaruga	05/03		87%	86%
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Liebesgrüße aus ...	12/05		78%	86%
King Arthur	01/05		76%	74%
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	10/06		84%	83%
MegaMan Network Transmission	08/03			68%
Men in Black 2: Alien Escape	03/03	59%		
Metal Arms: Glitch in the System	12/03		81%	76%
Minority Report	05/03			54%
Monopoly Party	02/03	61%		
Monster Jam: Maximum Destruction	01/03	55%		
Mystic Heroes	12/02	63%		
P.N.03	09/03			79%
Peter Jackson's King Kong	01/06			87%
Reign of Fire	01/03	62%		
Robotech Battlecry	12/02	73%		
Smuggler's Run Warzones	10/02		85%	82%
Spartan: Total Warrior	11/05			81%
Spawn: Armageddon	04/04			67%
Spider-Man: The Movie	07/02	83%		
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick ...	04/06		70%	64%
Star Fox Assault	05/05		70%	77%
Star Wars Rogue Squadron II	05/02	90%		
Star Wars Rogue Squadron III	12/03		90%	91%
Star Wars: Bounty Hunter	02/03	84%		
Star Wars: The Clone Wars	12/02	79%		
Taz Wanted	10/02	68%		
Terminator 3	11/04		73%	81%
The Hulk	07/03			73%

FORTSETZUNG VON ACTION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
The Incredible Hulk: U.D.	11/05			83%
Top Gun: Combat Zones	12/02	76%		
True Crime: New York City	01/06			70%
True Crime: Streets of L.A.	12/03			86%
Ultimate Spider-Man	12/05			80%
Universal Studios: Theme Park Adv.	05/02	71%		
Viewtiful Joe 2	03/05			90%
WWE Crush Hour	05/03		60%	61%
X-Men: The Official Game	07/06			75%

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ: RESIDENT EVIL 4

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Asterix & Obelix XXL	09/04			69%
Batman Begins	08/05			76%
Batman: Dark Tomorrow	04/03			69%
Beyond Good & Evil	04/04			89%
Bionicle: The Game	11/03			68%
Blood Omen 2	02/03	85%		
Böse Nachbarn	03/05			66%
Bratz Rock Angelz	02/06			76%
Buffy: Chaos Bleeds	11/03		69%	79%
Casper	12/02	66%		
Chibi Robo!	06/06			78%
Conan	06/04		65%	73%
Der tierisch verrückte Bauernhof	12/06			68%
Die Chroniken von Narnia: Der König ...	05/06		78%	72%
Disney's Winnie Puuh	05/05		64%	67%
Dragon's Lair 3D	05/04			65%
Eternal Darkness: S.R.	11/02	90%		
Fantastic 4	09/05		67%	65%
Findet Nemo	12/03			69%
Große Haie – Kleine Fische	13/04			70%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	01/06		82%	77%
Harry Potter u. d. Gefangene v. Askaban	08/04		45%	74%
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	01/03	74%		
Harry Potter u. d. Stein der Weisen	02/04			70%
Hello Kitty: Roller Rescue	03/06			64%
Hitman 2: Silent Assassin	08/03			85%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06			73%
Jagdfieber	01/07		66%	70%
Jimmy Neutron	04/03			59%
Killer 7	08/05			87%
Knights of the Temple	05/04			85%
Largo Winch	12/02	69%		
Luigi's Mansion	05/02	86%		
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	05/04			90%
Mission: Impossible: Operation Surma	06/04			80%
Monster House	11/06			65%
Pitfall: Die verlorene Expedition	05/04			82%
Pokémon Channel	05/04			78%

FORTSETZUNG VON ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
PoP: The Two Thrones	01/06			90%
PoP: Warrior Within	01/05			92%
PoP: The Sands of Time	04/04			91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	03/03	89%		
Resident Evil	09/02	88%		
Resident Evil 4	04/05			95%
Resident Evil Zero	03/03	89%		
Rogue Ops	03/04			77%
Samurai Jack: The Shadow of Aku	09/04			48%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	12/02	65%		
Second Sight	11/04			80%
Shamu's Deep Sea Adventure	06/06			63%
Sphinx und die verfluchte Mumie	03/04			86%
Spider-Man 2	09/04			85%
SpongeBob: Battle for Bikini-Bottom	04/04			70%
SpongeBob: Die Kreatur aus der ...	02/07			67%
SpongeBob: Revenge of the Flying ...	04/03			69%
Spyro: Enter the Dragonfly	12/02	68%		
Star Fox Adventures	12/02	91%		
Super Monkey Ball Adventure	08/06		73%	65%
Superman: Shadow of Apokolips	05/03			45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	05/04		63%	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	05/05		65%	58%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07			81%
The Scorpion King	01/03	53%		
Tomb Raider Legend	01/07			83%
Tom Clancy's Splinter Cell	06/03			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	09/04			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	05/05		82%	91%
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	12/06		70%	90%
Wario World	07/03			87%
Worms 3D	11/03		76%	78%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	06/03			67%
Zelda: Four Swords Adventures	02/05		88%	79%
Zelda: The Wind Waker	05/03			95%

BEAT 'EM UP/WRESTLING

REFERENZ: SOUL CALIBUR II

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Batman: Rise of Sin Tzu	02/04		69%	63%
Bloody Roar: Primal Fury	05/02	82%		
Capcom vs. SNK 2 EO	09/02	64%		
Def Jam Vendetta	07/03		83%	80%
Def Jam: Fight for NY	12/04		83%	87%
Digimon Rumble Arena 2	13/04		77%	72%
Dragon Ball Z: Budokai	11/03		70%	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	06/05		75%	72%
Godzilla: Destroy all Monsters	12/02	71%		
Legends of Wrestling	07/02	56%		
Legends of Wrestling 2	04/03		62%	70%
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	11/05		60%	60%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	03/03	82%		

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

FORTSETZUNG VON BEAT 'EM UP/WRESTLING

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Naruto: Clash of Ninja	02/07		79%	77%
Shrek SuperSlam	01/06		66%	64%
Soul Calibur II	10/03		90%	90%
Super Smash Bros. Melee	06/02		90%	85%
UFC Throwdown	11/02	67%		
Viewtiful Joe	11/03			90%
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	03/06		59%	62%
WWE Wrestlemania XIII	11/02	73%		
WWE Wrestlemania XIX	10/03		83%	80%
WWE: Day of Reckoning	11/04		87%	86%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05		87%	88%
X-Men: Next Dimension	01/03	71%		

EGO-SHOOTER

REFERENZ: METROID PRIME 2: ECHOES

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Call of Duty 2: Big Red One	01/06		80%	86%
Call of Duty: Finest Hour	02/05			78%
Der Anschlag	01/03	47%		
Die Hard Vendetta	12/02	86%		
Geist	11/05		79%	78%
GoldenEye: Rogue Agent	01/05		85%	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	07/02	83%		
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Nightfire	01/03	85%		
Judge Dredd: Dredd vs. Death	02/04		63%	57%
Medal of Honor: European Assault	07/05		74%	84%
Medal of Honor: Frontline	01/03	87%		
Medal of Honor: Rising Sun	01/04		78%	79%
Metroid Prime	04/03			94%
Metroid Prime 2: Echoes	13/04		86%	94%
Red Faction 2	07/03		84%	83%
Serious Sam: The Next Encounter	06/04		72%	72%
Star Wars Jedi Knight II – Jedi Academy	01/03	83%		
TimeSplitters 2	12/02	88%		
TimeSplitters Future Perfect	03/05		90%	87%
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	10/05		61%	63%
Tom Clancy's Ghost Recon	04/03		80%	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	05/05			80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	08/04		76%	80%
Turok Evolution	11/02	79%		
XIII	12/03		85%	88%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06		75%	73%
Bomberman Generation	12/02		89%	74%
Dancing Stage Mario Mix	11/05		85%	84%
Disney Party	11/03		53%	53%
Disney's Magical Mirror	10/02	70%		
Donkey Konga	11/04		89%	73%
Donkey Konga 2	06/05		89%	72%
Eggo Mania	09/02	80%		
Mario Party 4	12/02		86%	74%
Mario Party 5	01/04		87%	75%
Mario Party 6	03/05		87%	75%
Mario Party 7	02/06		84%	73%
MC GROOVZ danceCRAZE	09/05		40%	34%
Namco Museum: 50th Anniversary	03/06		64%	64%
Odama	04/06			70%
Puyo Pop Fever	04/04		81%	78%
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	02/06		80%	71%
Super Bust-A-Move All Stars	11/03		76%	70%
Super Monkey Ball	05/02	81%		
Super Monkey Ball 2	04/03		89%	84%

FORTSETZUNG VON GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Tetris Worlds	11/02	60%		
Wario Ware, Inc. – Mega Party Games	10/04		78%	70%
Worms Blast	11/02	64%		
Zoo Cube	08/02	66%		

JUMP & RUN

REFERENZ: SUPER MARIO SUNSHINE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animaniacs	07/05			65%
Billy Hatcher and the Giant Egg	12/03		74%	78%
Carmen Sandiego	06/04			70%
Castleween	06/03			49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	10/02	83%		
Der Hobbit	01/04			76%
Disney's Himmel & Huhn	03/06		72%	74%
Donald Duck: Phantomias	01/03	68%		
Donald Duck: Quack Attack	05/02	70%		
Donkey Kong Jungle Beat	03/05			86%
Dr. Muto	04/03			75%

Game-Boy-Referenzen

Titel	Ausgabe	Wertung
ACTION		
Metroid Zero Mission	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE		
Zelda: The Minish Cap	13/04	93%
ADVENTURE		
Hamtaro: Ham Ham Heart Break	08/03	83%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo	11/01	85%
EGO-SHOOTER		
Doom II	02/03	87%
FUSSBALL		
FIFA Football 2005	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT		
Pokémon Pinball: R & S	12/03	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT		
Pocket Music	03/02	70%
RENNSPIEL		
Top Gear Rally	12/03	90%
ROLLENSPIEL		
Golden Sun: Die vergessene Epoche	10/03	89%
SIMULATION		
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)		
Mario Power Tennis	12/05	89%
STRATEGIE		
Fire Emblem	09/04	91%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Underground 2	13/04	92%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	12/01	70%

FORTSETZUNG VON JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Flutsch und weg	02/07		35%	28%
Kao the Kangaroo Round 2	01/05			78%
LEGO Star Wars: Das Videospiel	12/05		82%	80%
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse	04/05			74%
Looney Tunes: Back in Action	01/05			70%
Madagascar	08/05		70%	77%
Pac-Man World 2	05/03			72%
Robots	05/05			71%
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	06/04			67%
Shadow the Hedgehog	01/06		61%	67%
Shrek 2	08/04		82%	80%
Sonic Adventure 2: Battle	05/02	81%		
Sonic Adventure DX	08/03		47%	59%
Sonic Gems Collection	12/05		77%	81%
Sonic Heroes	03/04		80%	83%
Sonic Mega Collection	05/03		82%	83%
SpongeBob Schwammkopf: Der Film	02/05			79%
Spyro: A Hero's Tail	13/04			80%
Super Mario Sunshine	10/02	91%		
Tak und der Stab der Träume	04/05		72%	83%
Tak und die Macht des Juju	04/04		81%	78%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		83%	81%
Ty the Tasmanian Tiger	01/03	61%		
Ty the Tasmanian Tiger 2	13/03			74%
Vexx	04/03			74%
Wallace & Gromit in Project Zoo	02/04			72%
Zapper	04/03			76%

RENNSPIELE

REFERENZ: MARIO KART: DOUBLE DASH

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
18 Wheeler American Pro Trucker	06/02	72%		
ATV: Quad Power Racing 2	03/03		84%	80%
Big Mutha Truckers	11/03			79%
Burnout	05/02	85%		
Burnout 2	06/03		89%	88%
Cars	10/06		71%	75%
Cel Damage	05/02	65%		
Crash Nitro Kart	01/04		81%	76%
Crash Tag Team Racing	12/05		77%	81%
Crazy Taxi	05/02	85%		
Dakar 2	04/03		65%	69%
Driven	05/02	69%		
Drome Racers	11/03		71%	77%
Extreme-G 3	05/02	81%		
F1 2002	09/02	77%		
F1 Career Challenge	08/03		72%	77%
Freekstyle	11/02	85%		
F-Zero GX	12/03		89%	91%
Hot Wheels: Velocity X	01/03	58%		
Jeremy McGrath Supercross World	07/02	40%		
Mario Kart: Double Dash!!	12/03		94%	89%
Micro Machines Explosion	03/03		80%	74%
MX Superfly	11/02	80%		
Need for Speed Carbon	12/06		70%	76%
Need for Speed Underground	12/03		77%	84%
Need for Speed Underground 2	13/04		85%	87%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	12/02	75%		
Need for Speed: Most Wanted	01/06		71%	80%
Pro Rally 2002	11/02	76%		
R: Racing	04/04		69%	72%
Rally Championship	04/03		69%	67%
Sonic Riders	04/06		72%	70%
Speed Challenge	11/02	68%		
Speed Kings	08/03		76%	76%

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

FORTSETZUNG VON RENNSPIELE				
Titel	**Ausgabe**	**GS**	**MP**	**SP**
Spy Hunter	08/02	69%		
Starsky & Hutch	11/03			70%
Street Racing Syndicate	05/05		74%	70%
SX Superstar	08/03		61%	61%
The Italian Job	02/04		60%	67%
The Simpsons: Hit & Run	12/03		55%	78%
The Simpsons: Road Rage	05/02	70%		
V-Rally 3	07/03		70%	73%
Wave Race: Blue Storm	05/02	87%		
World Racing	03/04		70%	73%
Wreckless	01/03	76%		
XGRA	01/04		80%	83%

ROLLENSPIELE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Baldur's Gate: Dark Alliance	04/03		84%	84%
Baten Kaitos	05/05			86%
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	13/04		81%	83%
Evolution Worlds	03/03	63%		
Final Fantasy: CC	04/04		84%	88%
Gladius	02/04		83%	78%
Lost Kingdoms	08/02	83%		
Lost Kingdoms 2	06/03		76%	83%
MegaMan X: Command Mission	13/04		81%	83%
Paper Mario: D. Legende vom Äonentor	13/04			90%
Pokémon Colosseum	06/04		88%	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05		88%	89%
PSO: Episode I & II	04/03		90%	82%
Skies of Arcadia Legends	06/03			88%
Summoner 2	04/03			83%
Tales of Symphonia	13/04			89%
X-Men Legends	12/04		82%	80%
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	12/05		84%	83%
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	01/05		60%	56%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animal Crossing	11/04			89%
Die Sims	05/03		62%	85%
Die Sims 2	12/05		82%	83%
Die Sims 2: Haustiere	11/06			83%
Die Sims brechen aus	01/04		86%	86%
Die URBZ: Sims in the City	01/05		79%	80%
Harvest Moon: A Wonderful Life	05/04			78%

SPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ace Golf	12/02	78%		
Beach Spikers	10/02	85%		
Disney Sports Basketball	07/03		58%	55%
Disney Sports Fußball	02/03	62%		
ESPN Int. Winter Sports	05/02	74%		
FIFA 06	10/05		89%	89%
FIFA 07	10/06		89%	89%
FIFA Football 2003	12/02	84%		
FIFA Football 2004	12/03		86%	85%
FIFA Football 2005	12/04		89%	87%
FIFA Fußball-WM 2002	05/02	82%		
FIFA Street	04/05		70%	67%
Fight Night Round 2	05/05		85%	85%
Harry Potter: Quidditch WM	01/04		79%	71%
ISS 2	05/02	72%		
ISS 3	07/03		74%	72%

FORTSETZUNG VON SPORT				
Titel	**Ausgabe**	**GS**	**MP**	**SP**
Knockout Kings 2003	02/03	82%		
Madden NFL 06	10/05		89%	89%
Madden NFL 2003	12/02	88%		
Madden NFL 2004	10/03		90%	90%
Madden NFL 2005	11/04		91%	91%
Mario Golf: Toadstool Tour	07/04		85%	81%
Mario Power Tennis	03/05		92%	89%
Mario Smash Football	12/05		85%	76%
Mario Superstar Baseball	12/05		80%	77%
NBA 2K3	04/03		86%	85%
NBA Courtside 2002	06/02	82%		
NBA Live 2003	02/03	83%		
NBA Live 2004	12/03			84%
NBA Live 2005	13/04		85%	85%
NBA Live 2006	11/05		87%	86%
NBA Street V3	04/05		85%	85%
NBA Street Vol. 2	07/03		84%	82%
NFL 2K3	04/03		90%	89%
NFL Street	02/04		75%	79%
NFL Street 2	02/05		82%	82%
NHL 06	10/05		88%	88%
NHL 2003	12/02	85%		
NHL 2004	11/03		86%	86%
NHL 2005	11/04		88%	88%
NHL 2K3	05/03		85%	86%
NHL Hitz 2002	05/02	81%		
NHL Hitz 2003	12/02	82%		
Outlaw Golf	08/03		70%	68%
Pro Tennis WTA Tour	11/02	55%		
RedCard	08/02	69%		
Ribbit King	12/04		64%	50%
Rocky	12/02	84%		
Sega Soccer Slam	11/02	82%		
Tiger Woods PGA Tour 2004	11/03		87%	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04		88%	90%
UEFA C. League 2004-2005	04/05		87%	83%
Virtua Striker 3	08/02	67%		
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	06/06		85%	84%
FIFA Street 2	04/06		72%	70%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Battalion Wars	01/06			78%
Doshin the Giant	10/02	80%		
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05			90%
Future Tactics	01/05		73%	71%
Goblin Commander	05/04		82%	80%
Phantasy Star Online III	07/04		90%	86%
Pikmin	07/02	88%		
Pikmin 2	11/04		86%	90%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
1080° Avalanche	01/04		72%	78%
Aggressive Inline	09/02	89%		
Big Air Freestyle	11/02	53%		
BMX XXX	02/03	69%		
Dark Summit	06/02	83%		
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/02	78%		
Disney Sports Skateboarding	04/03		40%	45%
Disney's Extreme Skate Adventure	10/03		77%	83%
Evolution Skateboarding	04/03		50%	53%
Evolution Snowboarding	04/03		69%	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	12/02	78%		
Mat Hoffman's Pro BMX 2	12/02	75%		
SSX 3	01/04		79%	89%
SSX On Tour	11/05		83%	90%
SSX Tricky	08/02	84%		
Tony Hawk's American Wasteland	12/05		88%	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	05/02	88%		
Tony Hawk's Pro Skater 4	01/03	92%		
Tony Hawk's Underground	01/04		88%	90%
Tony Hawk's Underground 2	12/04		88%	91%
Whirl Tour	03/03	75%		

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

PRO EVOLUTION SOCCER 6 (DS)

BILD: KONAMI

Fabian Sluga

Seitdem die Testversion eingetroffen ist, bin ich wieder voll im Fußballfieber und total entzückt darüber, wie gut den Entwicklern die DS-Version gelungen ist.

SUPER MARIO 64 (WII)

BILD: N-ZONE

Christoph Kraus

Yeah, die Virtual Console rockt! Derzeit spiele ich (mal wieder) *Super Mario 64* durch. Was mich am meisten freut: Der Treppentrick (siehe Bild) klappt immer noch!

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (WII)

BILD: N-ZONE

Sascha Dowidat

Ich weiß, ich bin spät dran, aber erst jetzt habe ich Zeit gefunden, um *Zelda* endlich zu spielen, und bin von der fantastischen Atmosphäre schlichtweg begeistert.

WE LOVE KATAMARI (PS2)

BILD: PLAYZONE

Sebastian Stange

Wegen der abgefahrenen Optik, der albernen Spielidee, des krassen Soundtracks und der tausend Details ist der Titel mein absolutes Lieblingsspiel!

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Nach den Weihnachtsfeiertagen versammelt sich das N-ZONE-Team wieder im Verlagsgebäude. Nach Plätzchen und anderen Festtags-Leckerein verordnen wir uns selbst ein paar Runden Wii-Sports, damit wir wieder in Schwung kommen. Viele schweißtreibende Stunden später geht es mit vollem Elan an die Arbeit. Obwohl er nach Wii-Sports am meisten schnauft, stürzt sich Sebastian sofort in spannende Excite Truck-Rennen.

Zweite Woche

Castlevania: Portrait of Ruin sorgt gleich zu Jahresbeginn für Furore bei den DS-Tests. Vom Vampirfieber gepackt, laden sich gleich einige Redaktionsmitglieder Super Castlevania auf ihre Wii. Pokémon Battle Revolution spaltet die Meinungen: Während Felix etwas enttäuscht ist, zeigt sich Christoph ziemlich begeistert vom Wii-Auftritt der Taschenmonster. Sascha ignoriert den Pokémon-Hype und verschanzt sich hinter einem großen Haufen GameBoy-Spiele.

Dritte Woche

Alle arbeiten auf vollen Touren! Christoph unser Kammerjäger war gerade noch damit beschäftigt, die spannendsten Bugs der Spielgeschichte aufzuspüren und schon schnappt er sich einen fahrbaren Untersatz und rast damit nach Düsseldorf. Dort besucht er Ralf Wirsing und genießt einen exklusiven Einblick in die Entwicklung von Die Siedler II für den DS. Als krönenden Abschluss der Woche gibt es Besuch von Nintendo. Drei Wochen nach Weihnachten gibt es wieder strahlende Gesichter, als wir tolle neue Spiele gezeigt bekommen.

Vierte Woche

Felix und Hanns Peter zerren Fabian vor den GameCube und zeigen ihm, was sie in Metroid Prime 2: Echoes draufhaben. Tja, die beiden Praktikanten sind eben nicht nur journalistische Meister. Knapp vor Redaktionsschluss erreicht uns noch brandneues Material zu Anno 1701 für den DS. Christophs neues Telefon hat ihn dermaßen in Beschlag genommen, dass er kaum noch Zeit für seine Wario Ware: Smooth Moves-Reportage findet. Gemeinsam schaffen wir es, ihm gewaltsam den Hörer zu entreißen.

BILD: N-ZONE

THERMOSKANNE S.O.S.! Hilfe: Arglistige Terroristen haben eine Thermoskanne als gefährliches Sprengobjekt fehlinterpretiert! BILD: N-ZONE / VORLAGE: MEDAL OF HONOR VANGUARD

FABIAN SLUGA
27, Leitender Redakteur

...feierte seinen Geburtstag dieses Jahr im kleinen Kreis. Noch weint er den vergangenen Jahren keine Träne hinterher, das kommt dann spätestens ab 30!

KINO-TIPP:
Das Streben nach Glück

CHRISTOPH KRAUS
21, Volontär

... sagt dem Marius besten Dank für die Wegfindungs-Infos nach Düsseldorf. Ohne dich hätte ich nie zu Blue Byte gefunden – du hast die *Siedler 2*-Reportage gerettet!

VORBESTELL-TIPP: *iPhone*

SEBASTIAN STANGE
25, Freier Redakteur

... hat es endlich geschafft, Hanns Peter und Felix in *Super Smash Bros. Melee* zu besiegen. Mit einem frisch gestärkten Ego wartet er nun auf *Brawl*.

SURF-TIPP:
cuteoverload.com

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

... hat langsam richtig Mitleid mit Sony und fragt sich, wann wohl die erste Preissenkung für die PS3 kommt, um wenigstens noch ein paar Marktanteile zu retten.

DVD-TIPP: 24 - Staffel 4

ROLAND AUSTINAT
36, US-Korrespondent

...hat sich vorgenommen, seine gekauften Spiele im neuen Jahr auch mal zu Spielen. Erster Schritt: den World of Warcraft-Account auf Eis legen.

ONLINE-TIPP: *World of Warcraft*

WARREN HARROD
37, Japan-Korrespondent

...erfreut sich der japanischen Windstille und vergnügt sich derweil mit dem Super-NES-Klassiker Super Castlevania für die Wii-Virtual-Console.

VIRTUAL-CONSOLE-TIPP:
Super Castlevania

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT
Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spiele-Systeme.

UNABHÄNGIG
Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH
Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 4)!

Testinhalt

Wii

57 Der tierisch verrückte Bauernhof
50 Excite Truck
56 Jagdfieber
54 Metal Slug Anthology

TEST Excite Truck – ab Seite 50 BILD: N-ZONE

Nintendo DS

66 Abenteuer auf dem Reiterhof
58 Castlevania: Portrait of Ruin
66 Himmel & Huhn: Ace in Action
67 Justice League Heroes
67 Magical Starsign
62 Mario Slam Basketball
66 Meine Tierklinik in Afrika

TEST Castlevania: Portrait of Ruin BILD: N-ZONE

64 Pro Evolution Soccer 6
66 Star Trek Tactical Assault
67 Spider-Man: Battle for New York
67 Tom & Jerry Tales

Game Boy

69 Disney's American Dragon
69 Schweinchen Wilbur und seine ...
68 Spider-Man: Battle for New York
69 Tom & Jerry Tales

Fakten

- Über 20 Fahrzeuge
- Sieben Umgebungen, 20 Strecken
- 2-Spieler-Splitscreenmodus
- Eigene MP3s als Soundtrack möglich
- 480p, 16:9 und Dolby Pro Logic II

Excite Truck

Nintendos Action-Racer zeigt, welches Potenzial Wii wirklich hat.

VIDEO AUF DVD

HOCH HINAUS Mit etwas Geschick gelingt ein Turbo-Sprung. BILD: N-ZONE

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Pfeilschnell lasse ich meinen Wagen durch die vorletzte Kurve der Strecke driften und heize danach mit Vollgas über eine Hügelkuppe. Mit flammendem Auspuff hebe ich ab und merke: der Sprung wird zu weit, ich werde den Wagen im Forst versenken! Also reiße ich den Controller zur Seite und drücke ihn nach unten. Los, du störrische Rostlaube, zu Boden! Zähneknirschend lege ich den gesamten Oberkörper in diese Bewegung, in der Hoffnung, dass es etwas bringt. Ich führe doch! Das kann es doch nicht gewesen sein!

VOLLE KONTROLLE

Gut, dass ich *Excite Truck* spiele, andernfalls hätte ich mich einfach nur vor den Kollegen blamiert, doch bei Nintendos Wii-Rennspiel hilft es tatsächlich, sich mit dem Wagen in die Kurve zu legen. Die Bewegung der Wii-Fernbedienung – die mit beiden Händen waagerecht gehalten wird – steuert die Offroad-Racer, auch in der Luft! Gas, Bremse und Turbo bedient man zwar per Knopfdruck, die Lenkbewegungen führt man jedoch durch das Neigen der Wii-Fernbedienung aus. Das funktio-

NICHTSCHWIMMER Im flachen Wasser könnt ihr euren Motor kühlen. BILD: N-ZONE

TUNNELBLICK Auch bei hohen Geschwindigkeiten bleiben die Wagen kontrollierbar. BILD: N-ZONE

niert erstaunlich präzise und ist schnell erlernt. Während der zum Teil wahnwitzigen Sprünge darf man zudem durch Kippen nach vorn und hinten die Sprungweite bestimmen. Dass man dabei sogar noch ein wenig lenken kann, ist eigentlich sehr unrealistisch, macht aber den Reiz der vielen Hopser aus. Der Titel beweist eindrucksvoll, dass die Bewegungserkennung des Wii-Controllers in der Lage ist, auch schnelle Spiele ohne Verzögerungen und Ungenauigkeiten zu steuern.

AB INS GRÜNE

Spielerisch lässt sich *Excite Truck* schwer in ein bestehendes Genre einordnen. Es ist, als würde *Burnout* einen Trip in die Natur machen. Man steuert Buggys und Geländewagen, die Strecken sind weitläufig, es gibt jede Menge Abkürzungen, viele Gefahren und der Einsatz von Boost spielt eine zentrale Rolle. Am Ungewöhnlichsten ist jedoch der Weg zum Sieg. Denn es gilt nicht unbedingt, als Erster über die Ziellinie zu heizen, vielmehr muss man während des Rennens eine bestimmte Anzahl von Sternen sammeln. Für den ersten Platz gibt es zwar ein stattliches Sümmchen, jedoch reicht dies bei weitem nicht für den Sieg oder gar den begehrten S-Rang. Um sich die nötigen Extra-Sterne zu verdienen, muss man tief in die Trickkiste greifen und jede Menge halsbrecherische Manöver im Rennverlauf absolvieren. Sprünge, Drifts, das Rammen von Gegnern, das Passieren von Hindernissen und vieles mehr. Im Extrakasten sind all diese Möglichkeiten detailliert aufgelistet.

SCHNELL, SCHNELLER, EXCITE

Gut, dass *Excite Truck* zu keiner Zeit eine ernsthafte Simulation sein will. Es ist vielmehr ein wahrer Geschwindigkeitsrausch. Die Umgebung rast nur so am Spieler vorbei – besonders, wenn man den Boost aktiviert. Beliebig oft geht das jedoch nicht, schließlich droht der Motor zu überhitzen. Eine Anzeige am Bildschirmrand zeigt, wie lange man den Extra-Schub noch nutzen kann, bevor dunkler Rauch aus der Motorhaube weht. Gelangt man in den kritischen Bereich, schallt außerdem ein Warnton aus dem Lautsprecher der Wii-FB. Geübte Spieler dürfen dennoch fast ununterbrochen den Boost entfesseln, denn der lässt sich durch Sprünge oder die Fahrt durch Wasser wieder abkühlen. Zudem gibt's einen ordentlichen Gratisschub, wenn man nach Sprüngen auf allen vier Rädern landet – hier kommt die tolle Neigesteuerung ins Spiel – oder nachdem man einen Unfall gebaut hat. Je mehr man boostet, desto schneller wird der Wagen, desto höher die Sprünge, desto wahnwitziger die Stunts und desto mehr Boost kann man nutzen. Ohne weiteres kann man unglaubliche Geschwindigkeiten und aberwitzige Höhen erreichen, wobei der Wagen stets kontrollierbar bleibt.

SPONTANE GEBIRGE

Der Clou auf dem Weg zum Sternerekord ist auch der geschickte Umgang mit den Items, die auf der Strecke verteilt sind. Zum einen gibt es das Power-Item, welches den Wagen für einige Sekunden auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigt und ihn praktischerweise unverwundbar macht. Damit lässt es sich prima durch Bäume oder Gegner pflügen und so manche Abkürzung wird so passierbar. Zum anderen kann man ein Morph-Item aufsammeln, welches oft schwerwiegende Einflüsse auf den Spielverlauf ausübt.

» Saubere Texturen, nette Effekte und eine stabile Framerate erfreuen das Spielerherz «

SCHÖN Um diese hübsche Bonusstrecke freizuschalten, müsst ihr viele Rennen bestreiten. BILD: N-ZONE

NOCHMAL Die Replays kann man leider nicht abspeichern. BILD: N-ZONE

SCHMAL Auf einem 4:3-Fernseher ist der Splitscreenmodus recht unübersichtlich. BILD: N-ZONE

KNIFFLIG Die Sprung-Herausforderung braucht ein ruhiges Händchen. BILD: N-ZONE

Es können plötzlich Gebäude und Felsen einstürzen oder es wachsen auf einmal Berge und Täler auf der Strecke, neue Sprünge werden möglich und neue Wege tun sich auf. Wehe dem Gegner, der gerade auf einem Abschnitt unterwegs ist, der sich zum Berg auftürmt, denn er wird wie ein hilfloser Käfer durch die Luft gewirbelt, während der Spieler zur Belohnung Sterne erhält. Außerdem erzeugt dieses Item hin und wieder Ringe in der Luft, durch die es zu springen gilt.

TOLLE LERNKURVE

Mit all diesen Features und Möglichkeiten mag man in den ersten Minuten etwas überfordert sein, doch schnell erlernt man die grundlegende Steuerung und wagt sich nach und nach an komplizierte Manöver. Man baut Drehungen in Sprünge ein und versucht, extra halsbrecherisch zu fahren. Je mehr Strecken und Wagen man freischaltet, desto geübter wird man in der Sternehatz. Schafft man es dann, in allen 19 Rennen des normalen Modus die S-Wertung zu erreichen, wird der Super-Excite-Modus freigeschaltet, der noch einmal so viele Rennen und neue freispielbare Wagen beinhaltet. *Excite Truck* wendet sich hier klar an die Rekordjäger und es macht in der Tat Spaß, auch zum fünften Mal ein Rennen erneut zu beginnen. Danach wartet dann noch der Mirror-Mode, bei dem man die 20 Strecken – die sich aus Varianten der sieben Spielwelten zusammensetzen – spiegelverkehrt befahren kann. Es ist jedoch schade, dass sich spielerisch vom ersten bis zum letzten Rennen nichts verändert. Es kommen keine Features hinzu und außer besseren Karossen und anderen Strecken gibt's keine Abwechslung. Klar, das Spielprinzip funktioniert tadellos. Doch es ist fast ausschließlich auf den amüsanten Einzelspielermodus ausgerichtet. Die drei Extra-Herausforderungen – Zeitfahren, Zielspringen und ein Crash-Rennen – sind nicht mehr als eine nette Dreingabe. Im Splitscreen dürfen zwar zwei Spieler gegeneinander antreten, jedoch ohne Computergegner und mit mangelnder Übersicht.

GRUNDSOLIDE TECHNIK

Wer also Lust auf Action und Geschwindigkeit hat und gewillt ist, das Spiel wirklich zu meistern, wird seine helle Freude mit *Excite Truck* haben. Besonders, da es eins der bisher schönsten Wii-Spiele ist. Saubere Texturen, nette Effekte und eine

Controller-Check

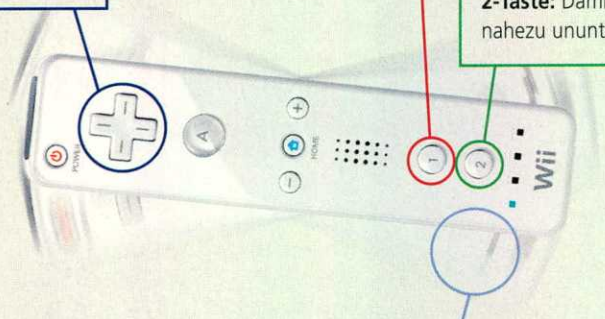
Anfassen, losfahren, Spaß haben!

Excite Truck nutzt lediglich die waagerecht gehaltene Wii-Fernbedienung. Wir verraten euch, wie genau man die rasenden Rostlauben lenkt und wie gut die Steuerung funktioniert.

Steuerkreuz: Egal in welche Richtung ihr es drückt, ihr löst damit den Boost aus und zwar sehr oft, schließlich dreht sich das ganze Spiel darum.

1-Taste: Sie dient als Bremse und wird nur selten benötigt. Zusammen mit den Steuerkreuz und einem Schwung der Wii-FB führt man in der Luft Tricks aus. Das fühlt sich sehr aufgesetzt an.

2-Taste: Damit gebt ihr Gas, nahezu ununterbrochen.



Fazit: Einfach, aber gut! Damit lässt sich die Steuerung guten Gewissens zusammenfassen. Die Fahrzeuge lenken sich sehr exakt und die einfache Tastenbelegung tut ihr Übriges für den schnellen Einstieg ins Spiel.

Neigung der Wii-Fernbedienung: Damit lenkt ihr den Wagen sowohl am Boden als auch in der Luft. Durch Kippen nach vorn oder hinten lässt sich die Sprungweite bestimmen.

stabile Framerate erfreuen das Spielerherz, während bullige Soundeffekte und ein rockiger Soundtrack das turbulente Geschehen untermalen. Wer will, darf sogar seine eigenen MP3s per SD-Card als Hintergrundmusik laufen lassen. Schade, dass das Spiel einige Chancen ungenutzt lässt. Ein Mehrspielermodus per Netzwerk oder Internet wäre ein riesiger Spaß und mehr Abwechslung könnte das Spiel auch vertragen. Dennoch: *Excite Truck* ist einfach ein grundsolides Rennspiel. Es bietet kompromisslos schnelle und spaßige Rennen, die auch nach einigen Stunden immer noch fordern können. Dabei ist es schnell, schön und laut. Wer mit den Fehlern leben kann, dem sei der Titel wärmstens ans Herz gelegt. ■

SEBASTIAN STANGE
heizt munter weiter.

Wow! Eigentlich habe ich nicht wirklich viel von *Excite Truck* erwartet, das fertige Spiel macht mir aber einfach einen Heidenspaß. Die Vehikel steuern sich herrlich intuitiv und die völlig übertriebenen Sprünge und Stunts tragen wunderbar zur arcadigen Atmosphäre des Titels bei. Ich werde auch weiterhin gerne meine Runden drehen. Ob das aber jedem Spieler so gehen wird? Schließlich mangelt es schon arg an Abwechslung und wer keine Lust auf's Highscore-Knacken hat, könnte mit *Excite Truck* ein wenig enttäuscht werden.

FABIAN SLUGA
will online rasen.

Ach schade! *Excite Truck* ist ein wirklich gelungenes Spiel, aber warum hat man nur so sehr am Mehrspielermodus gespart? Es wäre so cool, sich mit 5 Freunden online in der Sternehatz zu messen. Aber nein, es gibt nur einen eher mäßigen Splitscreen-Modus. Also Nintendo, behaltet einfach all das Gute bei und steckt es in einen zweiten Teil, der dann richtig viele Online-Features bietet. Das wäre dann wirklich ein Traum!

EXCITE TRUCK

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Monster Games
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	16. Februar 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Need for Speed: Carbon

- Schöne Grafik
- Gelungene Steuerung
- MP3-Soundtrack möglich
- Wenig Abwechslung

WERTUNG STEUERUNG 88% GRAFIK 87% SOUND 76%

MULTIPLAYER **70%** SINGLEPLAYER **81%**

Schade, dass es Excite Truck letztlich an Abwechslung mangelt. Doch auch so macht der Titel richtig viel Spaß!

Detail-Check

Wie füllt man während des Rennens eigentlich sein Sternekonto? Wir zeigen euch, wo man so ganz nebenbei abgreifen kann.

Die Poleposition in *Excite Truck* bringt euch satte 50 Sterne. Doch was ist zu tun, wenn ihr insgesamt 250 sammeln sollt? Folgende coole Aktionen, die ihr während des Rennens einstreuen könnt, werden mit bis zu fünf Sternen belohnt.

SPRINGEN Je länger ihr in der Luft bleibt, desto mehr Sterne gibt's. Sprungketten werden mit Extra-Sternen belohnt. BILD: N-ZONE

DRIFTEN Kontrollierte Turbo-Stöße helfen, möglichst lange Drifts zu zaubern. BILD: N-ZONE

RAMMEN Wer den Konkurrenten am Lack kratzt, wird belohnt. Bringt man andere Wagen gar zu Fall, gibt es satte fünf Sterne. BILD: N-ZONE

AUSWEICHEN Wer nah an Bäumen vorbeisaust, darf sich über reichlich Sterne freuen. BILD: N-ZONE

TRICKS Die Drehungen in der Luft steuern sich seltsam, doch sie lohnen sich. Mehrere Drehungen lassen sich aneinanderreihen. BILD: N-ZONE

WERFEN Schleudert die Gegner durch eine Geländetransformation in die Luft! BILD: N-ZONE

CRASHEN Unfälle sind blöd. Sie berauben euch der Führung und ruinieren manchen Stunt. Immerhin gibt's zum Trost einen Stern. BILD: N-ZONE

RINGE Jeder Ring, den ihr erwischt, bringt einen begehrten Stern. Zielgenaues Springen ist Pflicht! BILD: N-ZONE

TYPISCH Derartige Explosionen gibt es im Sekundentakt. BILD: N-ZONE

Metal Slug Anthology

2D-Bitmap-Action zu Lande, zu Wasser und in der Luft!

Fakten

- Sieben Arcade-Klassiker
- Zweispieler-Modus
- Sechs Kontroll-Schemata
- 1:1-Umsetzung der Originale

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Am Anfang der *Metal Slug*-Serie stand nur eine Idee – am Ende wurde es Kult. Als Entwickler Nazca 1996 den Entschluss fasste, ein „einsteigerfreundliches Action-Spiel mit Zwei-Button-Unterstützung" zu entwickeln, konnte niemand ahnen, dass *Metal Slug* zehn Jahre später zu den erfolgreichsten Jump & Shoots der Videospielgeschichte gehören würde. Pünktlich zum Jubiläum erscheint nun die *Metal Slug Anthology* und verspricht mit der innovativen Steuerung und den gesammelten Werken ein Freudenfest für Wii-Besitzer und Retro-Fans zu werden – happy birthday!

KRIEGSELEFANTEN Diese sind mit einem Maschinengewehr ausgerüstet. BILD: N-ZONE

MIT VIEL LIEBE ZUM DETAIL

Zum ersten Mal erscheinen alle sieben Teile (*Metal Slug 1-6* und *X*) der 2D-Bitmap-Ballerei in Deutschland, und zwar in einer originalgetreuen 1:1-Umsetzung aus japanischen Spielhallen – Blutfontänen inklusive. Das klingt brutal und ist es auch, aber schließlich herrscht in *Metal Slug* Krieg und als Soldat im Einsatz gibt es nur eine Aufgabe: in jeder Mission ohne Rücksicht auf Verluste alles über den Haufen zu schießen, was sich einem in den Weg stellt. Konkret ist das eine riesige Armee aus Soldaten, Außerirdischen, Mumien, Yetis oder Riesenkrabben – die Entwickler hetzen euch alles auf den Leib, was irgendwo im Universum kreucht oder fleucht. Und was braucht ihr für deren Vernichtung? Richtig: Waffen, jede Menge Waffen, eines der Markenzeichen der Serie. Angefangen bei der legendären Heavy Machine Gun über den Rocket Launcher, Laserkanonen und Flammenwerfer bis hin zur Shotgun habt ihr die Ausrüstung aber auch bitter nötig, um nicht im ersten Kugelhagel ins Gras zu beißen. Sammelt ihr eine neue Waffe auf, so ertönt aus den Boxen passend „Heavy Machine Gun" und ein diabolisches Lächeln legt sich auf euer Gesicht. Es klingt vielleicht makaber, aber noch nie hat der Einatz in einem Kriegsspiel so viel Spaß gemacht wie hier, was primär am liebevoll gezeichneten Comic-Stil liegt, der mit seinem karikaturistischen Charakter voller Selbstironie steckt. Soldaten sinken vom Kugelhagel getroffen theatralisch ins Gras, schrecken urplötzlich vom Lagerfeuer auf, wenn ihr sie mit einer Handgranate vom Suppekochen abhaltet, oder ein Kuckuck versucht in den Baumwipfeln verzweifelt ein Ei aus dem gerade besetzten Nest zu schubsen – so viel Liebe zum Detail gibt es selten. Als Kulisse der Action-Orgie dienen die abgefahrensten Schauplätze rund um den Globus: düstere Pyramidengänge in Ägypten, schneebedeckte Berghänge in Alaska oder ein völlig verwandeltes

PANZER FAHREN Die Slugs sind das Herzstück der Serie. BILD: N-ZONE

UNGESCHNITTEN In der Anthology fließt roter Lebenssaft. BILD: N-ZONE

UNTER WASSER Auch U-Boote sind mit schwerer Bewaffnung ausgestattet. BILD: N-ZONE

≫ Metal Slug Anthology ist das perfekte Ballerspektakel für zwischendurch. ≪

London. Aber das ist nicht alles – typisch sind auch die unzähligen namensgebenden Slugs, auf gut Deutsch verschiedene Kriegsfahrzeuge. Mal hüpft ihr in ein Mini-U-Boot, dann steigt ihr in ein Flugzeug oder schnappt euch einen mit Kanonen bestückten Esel oder ein Kamel – für Abwechslung ist gesorgt. Highlight sind natürlich die riesigen Endgegner, unter ihnen immer wieder General Morden, seines Zeichens euer Erzrivale und von Beruf Diktator, der den ganzen Krieg angezettelt hat.

GRANATEN AUS DEM HANDGELENK SCHÜTTELN

Bei der Steuerung hat sich Entwickler Ignition richtig ausgetobt: Entweder steuert ihr mit dem Nunchuk alleine oder nur mit der Wii-Fernbedienung oder gar mit beiden zusammen – es gibt insgesamt sechs verschiedene Möglichkeiten, von denen jedoch vier über das Urteil „gewöhnungsbedürftig" nicht hinauskommen. Am besten steuert sich *Metal Slug* mit dem GameCube-Controller oder der Wii-Fernbedienung alleine. Besonders letzte Möglichkeit ist durchaus gelungen, denn indem ihr diese kurz zur Seite neigt, könnt ihr Granaten werfen. Der Classic-Controller wird hingegen leider nicht unterstützt. *Metal Slug Anthology* punktet sicher nicht durch eine bombastische Präsentation oder tolles Bonusmaterial, sondern durch eine originalgetreue 1:1-Umsetzung der Arcade-Hits. Egal ob alleine oder zu zweit, *Metal Slug Anthology* ist das perfekte Ballerspektakel für zwischendurch. In diesem Sinne: „Mission: complete!" ■

SASCHA DOWIDAT
steht auf Schnecken.

Ich bin begeistert, fasziniert mich die *Metal Slug*-Serie doch schon seit dem ersten Teil 1996. Kaum eine Serie glänzt mit mehr Liebe zum Detail und bietet unkompliziertere Arcade-Action als *Metal Slug*. Mein persönliches Highlight sind immer noch die vielen verschiedenen Slugs und die riesigen Endgegner. Besonders im Zweispieler-Modus macht es so richtig Laune, General Morden einzuheizen. Über das Bonusmaterial bin ich allerdings enttäuscht. Etwas mehr als ein paar Artworks, Musikstücke und ein Interview in Textform hätte ich mir schon gewünscht.

FABIAN SLUGA
war leidenschaftlicher Zivildienstleistender.

Besonders im Zweispieler-Modus läuft die Serie mit ihrem einzigartigen Stil und den abwechslungsreichen Gameplay-Ideen zu absoluter Hochform auf. Ich persönlich bin allerdings von der Steuerung etwas enttäuscht. Wenn ich schon ein 2D-Jump&Shoot für Wii umsetze, dann nutze ich doch wenigstens auch den Classic-Controller, denn mir persönlich haben die anderen Steuerungsmöglichkeiten nicht perfekt zugesagt – aber das ist sicher Geschmackssache. Zum Schnäppchenpreis von 45 Euro eine gute Investition.

METAL SLUG ANTHOLOGY

Genre:	Action
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Ignition
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	28. Februar
Spieler:	1-2
Web:	www.atari.de
Alternativen:	Gunstar Heroes (Virtual Console)

- ✓ Sieben erstklassige Bitmap-Ballereien
- ✓ Schnäppchenpreis
- ✓ Mit tollem Mehrspieler-Modus
- ✗ Keine Classic-Controller-Unterstützung

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 47% SOUND 75%

MULTIPLAYER **82%** SINGLEPLAYER **80%**

Die beste Jump&Shoot-Serie der Videospiel-Ära im kostengünstigen Vorteilspack!

STINKBOMBE Werft den Jägern die tierischen Stinker in die Häuser. BILD: N-ZONE

SCHLAU Ein wenig Hohn und schon laufen eure Gegner in die eigenen Fallen. BILD: N-ZONE

SCHNEEMANN Das Rennen als überdimensionale Eiskugel ist nicht einfach. BILD: N-ZONE

Fakten

- Gelungene Filmumsetzung
- Nahezu identisch mit der GameCube-Version
- Steuerung mit Wii-Fernbedienung
- 7 Multiplayer-Minispiele

VIDEO AUF DVD

Jagdfieber

Zeigt den bösen Jägern, wie der Hase fliegt!

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

In *Jagdfieber* schlüpft ihr in die Haut eines ungezähmten Bären. Nun ja, eigentlich ist Boog nicht wirklich wild, sondern ein freundlicher Haus-Grizzly. Nach einer Fressorgie im örtlichen Supermarkt finden sich er und Hirsch Elliot plötzlich im Wald wieder. Dort streifen Jäger durch das Unterholz und suchen nach neuen Trophäen für ihre Kaminzimmer. 25 unterschiedliche Missionen stehen zwischen Boog und seinem Körbchen in der heimeligen Garage.

WALD-UND-WIESEN-ACTION

Ihr lauft mithilfe des Analogsticks, mit dem B-Knopf interagiert ihr mit Objekten und Tieren. Der A-Knopf wird situationsabhängig eingesetzt: So könnt ihr etwa Elliot herbeirufen oder Jägern durch euer Gebrüll eine Höllenangst einjagen. Das Vertreiben der bösen Männer mit den Schießgewehren ist nämlich eure Hauptaufgabe im Spiel. Die Weidmänner stellen sich euch immer in den Weg. Ihr könnt sie mit Stinktieren bewerfen oder ihnen ein Kaninchen an die Birne pfeffern. Es geht aber noch fieser: Hirsch Elliot verhöhnt sie durch aufreizendes Popogewackel und lockt sie in ihre eigenen Fallen. Sterben könnt ihr dabei nicht. Ist eure Energieanzeige aufgebraucht, werdet ihr sofort wiederbelebt. So lauft ihr durch hübsche, lineare Abschnitte und meistert eure Aufgaben. Unterbrochen wird der simple Adventure-Part durch anspruchsvollere Rennabschnitte. Ihr liefert euch einen Hirsch-Wettlauf, nehmt in einer rasenden Lore Platz oder kugelt als mächtiger Schneeball einen Berg hinab. Gerade letzte Aufgabe fordert sogar geübte Spieler, denn gesteuert wird, indem ihr die seitlich gedrehte Wii-Fernbedienung nach links oder rechts neigt und mit dem A-Knopf springt. Hier könnte der abrupte Anstieg des Schwierigkeitsgrades bei jungen Zockern für einige Frustmomente sorgen.

KINO AUF KONSOLE

Okay, die Kollisionsabfrage ist an vielen Stellen zwar in die Hose gegangen, doch sonst macht die Grafik einen ordentlichen Eindruck. Boog hat Fell und das Gras wiegt sich im Wind. Der ganze Wald sieht aus wie aus dem Kinofilm, die Animationen der Figuren sind genial und die deutsche Synchronisation ist gelungen. Fans des Films werden ihre Freude haben. ■

HANNS PETER GLOCK
schießt lieber mit (als auf) Hasen.

Auf den ersten Blick macht *Jagdfieber* nicht viel her, doch je länger man das Game zockt, desto mehr Spaß kommt auf. Ständig entdeckt man Neues bei der Pirsch durch den Wald. Die anfänglich ungenaue Wii-Steuerung funktioniert im fortgeschrittenen Spiel besser und die Aufgaben werden interessanter. Obwohl es eigentlich kaum etwas anderes zu tun gibt, als Jäger zu vergraulen, konnte ich mich schwer dem charmanten Stil entziehen.

JAGDFIEBER

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	21. Dezember 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.jagdfieber-dasspiel.de
Alternativen:	SpongeBob

- + Nah an der Filmvorlage
- + Witzige Animationen
- − Simples Gameplay
- − Anfangs ungenaue Steuerung

WERTUNG STEUERUNG 72% GRAFIK 82% SOUND 75%

MULTIPLAYER **66%** SINGLEPLAYER **72%**

Anspruchsloses Jump & Run, das durch die liebevolle Umsetzung und den speziellen Film-Charme punktet

NACHTFAHRT Das Fahrradfahren steuert sich träge und die Framerate geht in die Knie. BILD: N-ZONE

SCHLAMMIG Dieses Minispiel ist dank Wii-Steuerung viel lustiger als auf dem GameCube. BILD: N-ZONE

» Technisch macht der Titel einen guten Eindruck. «

FRISCHMILCH Weckt müde Farmtiere mit einer ordentlichen Milchdusche! BILD: N-ZONE

Der tierisch verrückte Bauernhof

Der Rinderwahnsinn befällt nun auch die Wii!

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Kaum verlässt der Bauer seine Farm, geht es rund: Kühe rasen mit Fahrrädern durch die ländliche Idylle und besonders coole Exemplare mit Sonnenbrillen bespritzen ihre tierischen Kollegen mit einer ordentlichen Ladung Milch – frisch aus ihrem Euter.

MILCH VOM STIER?

Es spielt keine Rolle, ob ihr euch zu Beginn für einen Stier oder eine Kuh entscheidet, in der Film-Versoftung haben sämtliche Rinder Milchdrüsen. Auf diesem Bauernhof ist eben alles verrückt. Das Gameplay stellt dabei keine Ausnahme dar: Ihr lauft über die Farm und erhaltet witzige Aufträge von den freundlichen Tieren. Gleich zu Beginn sucht ihr etwa die Zutaten für euren eigenen Begrüßungskuchen zusammen. Später müsst ihr euch selbst melken, um Sahne oder Butter herzustellen. Hier zeigt der Wii-Controller wieder einmal seine Fähigkeit, selbst den langweiligsten Vorgängen Spielspaß zu verleihen. Damit die Milch auch wirklich zur Butter wird, muss die Fernbedienung nämlich kräftig geschüttelt werden.

Die Einbindung von Wii-Fernbedienung und Nunchuk ist den Entwicklern generell gut gelungen: Ein Druck auf die A-Taste und schon könnt ihr Steine heben, wenn ihr die Fernbedienung nach oben schwingt. Oder ihr bewegt sie nach unten und zerstört Kisten und andere zerbrechliche Objekte. Auch die Minispiele machen so deutlich mehr her als bei der fast identischen GameCube-Fassung. Beim „Matschspringen" muss im richtigen Augenblick der Nunchuk nach oben geschwungen werden, damit eure Kuh einem heranrasenden Güllerohr ausweicht. Ein Schütteln der Fernbedienung und schon schwenkt das Rohr zu einem eurer schweinischen Kontrahenten. So macht das Spiel gleich deutlich mehr Spaß. Die tolle Steuerung tröstet aber leider nicht dauerhaft über die anspruchslosen Missionen hinweg.

Technisch macht der Titel einen guten Eindruck. Die Grafik ist zwar schlicht, präsentiert sich auf der Wii jedoch hübscher als auf dem GameCube. Sonst gibt es, abgesehen von der Steuerung, keine merkbaren Unterschiede. Fans des Films, die das Spiel noch nicht für den Cube haben, greifen aufgrund des höheren Spaßfaktors lieber zur Wii-Version. ■

HANNS PETER GLOCK
vermisst im Spiel die Milka-Kuh.

Meine Verblüffung war groß: Da spiele ich in einem Videogame das erste Mal in meinem Leben einen Stier und dann hat der ein Euter? Doch spätestens nach der herrlichen Animation eines mit Milch bespritzten Hühnchens war ich mir der vielfältigen Einsatzmöglichkeiten meines prall gefüllten Milchspenders bewusst. Das Spiel ist ebenso verrückt wie der Kinofilm und hat mich positiv überrascht. Natürlich bietet es nicht die Langzeitmotivation eines Kalibers wie *Animal Crossing*, doch für kurze Zeit kann man ihm einen gewissen Unterhaltungswert nicht absprechen.

DER TIERISCH VERRÜCKTE BAUERNHOF

Genre:	Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Bluetongue
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	21. Dezember 2006
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Jagdfieber

- Lustige Minispiele
- Coole Wii-Steuerung
- Wird schnell eintönig
- Keine vollständige Sprachausgabe

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
73%	79%	59%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	73%

Kurzfristige Unterhaltung – nicht nur für Fans des Films. Die gelungene Steuerung sorgt zusätzlich für Spielspaß.

Fakten

- Das Spiel zum Film
- Bessere Grafik und Steuerung als auf dem GameCube
- Großes Spielgelände
- Wählbare Rinderrassen

N-ZONE SPIEL DES MONATS

VIDEO AUF DVD

88%

N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

Castlevania: Portrait of Ruin

Das stimmungsvolle Action-Adventure läuft auf dem DS erneut zur Hochform auf!

Fakten

- Action-Adventure mit Rollenspielelementen
- Zwei spielbare Figuren im Hauptspiel
- Verschiedene Enden
- Freispielbare Zusatzmodi
- Multiplayer-Spiele
- Nintendo-Wi-Fi-Modus wird genutzt

AUTOR: HANNS PETER GLOCK

Wir schreiben das Jahr 1944. Der zweite Weltkrieg ist gerade in seiner blutigsten Phase. Wie aus dem Nichts taucht ein dämonisches Schloss auf, dessen Besitzer kein Geringerer als Graf Dracula ist. Doch nicht er ist es, der die schlechten Zeiten für seine Zwecke ausnutzen will: Der üble Vampir Brauner verfolgt seine eigenen dunklen Ziele. Überall im Gemäuer hat er magische Gemälde versteckt, die seine Macht vergrößern. Dabei handelt es sich um Portale durch Raum und Zeit. Jonathan Morris und seine Freundin Charlotte Aulin machen sich auf, dem finsteren Fürsten Einhalt zu gebieten. Mit den neuen Hauptfiguren kehrt die beliebte Adventure-Reihe wieder zu ihren Wurzeln zurück, denn die Familie Morris steht in Verwandtschaft zu dem Helden des allerersten *Castlevania*-Spiels für das NES: Simon Belmont.

EIN SCHRITT ZURÜCK

Castlevania: Portrait of Ruin setzt auf Altbewährtes: Soma Cruz, der zwielichtige Held von *Aria of Sorrow* und *Dawn of Sorrow* ist Geschichte, denn der neue Teil spielt zeitlich weit vor dem DS-Erstling. Auch das Gameplay orientiert sich wieder etwas mehr an den Abenteuern, in denen noch die Familie Belmont die Peitsche in der Hand hielt. Jonathan schlägt sich gemeinsam mit der (be)zaubernden Charlotte durch das Schloss, löst Rätsel und kämpft gegen Monsterhorden. Für jedes erledigte Monster bekommen sie Erfahrungspunkte und steigen in ihren Status-Levels. Die Aufwertung der Fähigkeiten erfolgt automatisch. Bei einem geschäftstüchtigen Geistlichen lassen sich zudem Items, Karten, Waffen und Ausrüstungen erwerben, die eure Fähigkeiten noch zusätzlich verbessern.

Das gelungene Seelen-System aus *Dawn of Sorrow*, bei dem sich Soma die Attacken besiegter Kreaturen zu Eigen machte, ist leider nur mehr im Ansatz vorhanden. Gegner hinterlassen nun manchmal Items, mit denen Charlotte Monster-Angriffe als Sekundärattacke einsetzen kann. Die Inszenierung und die Ausführung waren bei *Dawn of Sorrow* jedoch etwas besser. Als Ausgleich gibt es jetzt aber die Möglichkeit, euch von dem hilfreichen Gespenst Eric auf Sidequests schicken zu lassen. Löst ihr diese, gibt es neue Attacken und Gegenstände. Außerdem erlernt Jonathan im Zuge der

Castlevania-Helden und ihr Widersacher

Seit über 20 Jahren kämpfen mutige Vampirjäger schon auf Nintendo-Konsolen gegen die fiesen Blutsauger. Wir stellen drei von ihnen vor, aber auch ihr Erzfeind ist uns einen Blick wert.

DIE GUTEN:

Simon Belmont:
Im ersten 8-Bit-Abenteuer kämpft der mutige Simon 1691 gegen Graf Dracula, der aus seinem Schlaf erwacht ist. Obwohl er ihn besiegt, lastet fortan ein Fluch auf seinem Clan. So muss er sich im zweiten NES-Teil erneut dem dunklen Fürsten entgegenstellen. Obwohl einige aktuelle Teile der *Castlevania*-Reihe vor Simon Belmonts Heldentaten spielen, nahm mit ihm 1986 alles seinen Anfang.

Soma Cruz:
Allein schon das eigenwillige Charakterdesign macht klar, dass Soma Cruz gänzlich aus der Reihe der *Castlevania*-Heroen fällt. Das hat seinen Grund, denn im Gegensatz zu den peitschenschwingenden Belmonts ist Soma die mögliche Wiedergeburt Draculas. In *Aria of Sorrow* für den Game Boy Advance und *Dawn of Sorrow* für den DS setzt er 2035 und 2036 alles daran, damit dies nicht geschieht. Dabei kommen ihm nicht nur Monster, sondern auch ein Mitglied der Familie Belmont in die Quere.

Jonathan Morris:
Der ungestüme Jungspund ist der Star im aktuellen *Portrait of Ruin*, das 1944 spielt. Er sieht seine Aufgabe mit einer Mischung aus nüchternem Humor und Schuld, denn er glaubt, für den Tod seines Vaters verantwortlich zu sein. Die Tatsache, dass die legendäre Peitsche bei ihm nicht richtig funktioniert, macht ihm zu schaffen. Die Morris-Dynastie ist eng mit der Belmont-Familie verwandt.

DER BÖSE:

Dracula
Egal ob 1691 oder 2036 – der blutschlürfende Untote ist immer der Grund für die Vampir-Jäger, in den Kampf zu ziehen. Manchmal hat er weiße Haare, manchmal kurze schwarze und wie Fans wissen, sieht er eigentlich ganz anders aus. Dabei hält er sich im Spiel bedeckt, verschläft die ganze Action und kommt nur ganz zum Schluss auf einen finalen Bosskampf vorbei. Trotzdem wäre *Castlevania* ohne ihn nicht das geworden, was es heute ist. Aus gutem Grund hieß die Reihe 1986 bei ihrer Erstveröffentlichung in Japan noch *Das Teufelsschloss des Dracula*.

BILDER: KONAMI

Missionen spezielle Angriffs-Combos. Diese Quests sind abwechslungsreich gestaltet und motivierend.

TEAMPLAY STATT TOUCHSCREEN

Die umstrittene Haupt-Innovation von *Dawn of Sorrow* hat es glücklicherweise nicht in *Portrait of Ruin* geschafft: Den Touchscreen benutzt ihr diesmal so gut wie nie. Keine Aktion ist zwingend mit dem Stylus zu lösen, hektisches Zeichnen von magischen Siegeln bleibt euch bei den Bosskämpfen erspart. Nur im Menü und in den Bonus-Games kommt der Touchpen auf Wunsch noch zum Einsatz. Doch auch im neuen *Castlevania*-Teil gibt es Neuerungen. Diesmal könnt ihr entweder als Jonathan oder als Charlotte spielen und euren Partner nur für kurze Angriffe herbeirufen, indem ihr die R-Taste drückt. Oder ihr scheucht beide gleichzeitig über den Bildschirm. Ihr bewegt nur eine Figur, die andere agiert selbstständig und greift automatisch an. Dabei könnt ihr jederzeit zwischen ihnen wechseln. Einige Rätsel erfordern sogar den geschickten Einsatz von Jonathan

MALEREI Hinter den Bildern liegen neue Welten, die ihr erkunden müsst. BILD: N-ZONE

RÄUBERLEITER Steigt ihr auf die Schultern eures Partners, schafft ihr Hürden. BILD: N-ZONE

QUESTS Die spannenden Aufgaben von Eric bieten viel Abwechslung. BILD: N-ZONE

EKELHAFT Schönheitswettbewerbe gewinnen die Monster im Spiel nicht. BILD: N-ZONE

MÖBELRÜCKEN Bei einem der wenigen Rätsel verschiebt ihr die Statue. BILD: N-ZONE

SCHRÄG Auch ganz verrückte Areale findet ihr hinter den versteckten Bildern. BILD: N-ZONE

und Charlotte. Deren Zahl und ihr Anspruch halten sich jedoch in Grenzen. Teamplay ist vor allem bei den zahlreichen Bosskämpfen gefragt, denn unsere Helden verfügen auch über kräftige Gemeinschafts-Angriffe. Gewaltige Blitze oder tausend Klingen, die auf einmal auf eure Kontrahenten geschossen werden, lassen eure Feinde erzittern.

GEWOHNTE UNTERHALTUNG

Die Präsentation von *Portrait of Ruin* ist stimmig. Die Musik ist mitreißend wie immer und die Sound-Effekte sind auch nicht ohne. Alle wichtigen Figuren und einige Monster verfügen sogar über eigene Sprach-Samples. Jonathan Morris ist gut gestaltet und wunderbar animiert. Nur seiner Begleiterin Charlotte fehlt es etwas an Tiefe. Gemeinsam nehmen sie es aber locker mit dem coolen Soma Cruz auf. Eure Widersacher sind wie üblich zahlreich, doch die meisten sind eingefleischten Fans der Reihe schon bekannt. Ihr Design hält sich nah an das von *Dawn of Sorrow*. Abwechslung entsteht durch die verzauberten Gemälde, die zu einigen ungewöhnlichen Locations führen. Ein kleines Städtchen, eine Wüste samt Pyramide und ein verfluchter Wald sind nur einige der neuen Orte. Ganz abgedreht geht es im Narrenland zu. Häuser liegen auf der Seite und Gegner laufen an den Wänden. Im Hintergrund offenbart sich die unendliche Weite des Nichts: Vor einem schwarzen Loch ziehen Trümmer in mehreren Ebenen hinter euch vorbei. Genau wie in vielen anderen Abschnitten auch, besticht diese Gegend durch gelungenes Parallax-Scrolling und tolle 3D-Effekte in der Landschaft und bei den Kreaturen.

Die Spielzeit ist vergleichbar mit der von *Dawn of Sorrow*. Es flimmert zwar bereits nach wenigen Stunden der „erste" Abspann über die Bildschirme, doch wenn ihr das Abenteuer komplett lösen und alle Modi freispielen wollt, müsst ihr viel mehr Zeit investieren. Nur wenn ihr das Schloss und die Welten hinter den Bildern genau durchsucht und allen Hinweisen nachgeht, findet ihr die nötigen Zauber und Items. Es ist unglaublich motivierend, das Abenteuer vollständig durchzuspielen und sich zum Schluss dem wahren Endboss zu stellen.

POWERTEAM Die Blitzattacke der beiden Helden ist, genau wie andere magische Angriffe, eindrucksvoll in Szene gesetzt. BILD: N-ZONE

ACHTUNG MENSCHENMASSEN Auch dieser eklige Gegner ist bereits aus dem Vorgänger bekannt. BILD: N-ZONE

Natürlich soll an dieser Stelle nicht zu viel verraten werden, aber es handelt sich dabei um einen alten Bekannten. Doch selbst nachdem ihr in erledigt habt, müsst ihr noch weiterspielen, bevor die Geschichte wirklich zu Ende ist. Danach warten die neuen Spielmodi und die anderen Features von *Portrait of Ruin* auf euch.

FEATURE-FEUERWERK

In den freispielbaren Zusatzmodi begebt ihr euch etwa als Richter Belmont oder als axtschwingendes Monster erneut in das Gemäuer. Mit einem weiteren Spieler, der ebenfalls über das Game verfügt, könnt ihr im Shop-Modus Gegenstände austauschen oder den Coop-Modus bestreiten. Dabei lauft ihr gemeinsam durch spezielle Abschnitte und behauptet euch gegen Monster. Das ist kurzweilig, fordernd und unterhält blendend. Shop- und Coop-Modus sind außerdem über Nintendo Wi-Fi spielbar.

So viel Tiefgang im Gameplay wie in *Portrait of Ruin* gibt es selten auf dem DS. Das Hauptspiel erweist sich als wunderbare Mischung aus Rollenspiel und zweidimensionalem Action-Adventure und steht seinem Vorgänger in nichts nach. Es besticht durch mehrere Enden, zusätzliche Spielmodi und einen unterhaltsamen Multiplayer. Das alles sorgt für stundenlangen Spielspaß. Dass der Touchscreen nicht mit Gewalt eingebunden wurde und Nintendo-Wi-Fi genutzt wird, machen das Spiel sogar einen Tick besser als *Dawn of Sorrow*. Wer *Castlevania* mag, wird *Portrait of Ruin* lieben. ■

ROUTENPLANER Die Karte auf dem Top-Screen erleichtert euer Abenteuer. BILD: N-ZONE

Detail-Check

Welches Spiel schneidet besser ab? Das aktuelle Portrait of Ruin mit seinem klassischen Helden-Duo oder doch Dawn of Sorrow?

BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

UMFANG ★★★★½

Spielumgebung: Draculas Schloss und zusätzliche Welten, die durch magische Portale erreicht werden. Könnte jedoch noch umfangreicher sein.
Story: 1944, inmitten des zweiten Weltkriegs, taucht das finstere Schloss auf. Der Vampir Brauner will die Macht an sich reißen. Jonathan Belmont und Charlotte Aulin schreiten ein.

GAMEPLAY ★★★★★

Besonderheiten: Zwei Charaktere, die für Rätsel und Angriffe kombiniert werden müssen. Nicht ganz so umfangreiches Kampfsystem wie bei DoS.
Steuerung: Komplett über die Tasten des DS, eingängig und simpel. Der Touchscreen wird kaum genutzt – sonst ähnlich wie bei Dawn of Sorrow.
Rollenspielaspekte: Ähnlich wie im Vorgänger, nur dass es diesmal auch Sidequests eines freundlichen Geists zu erledigen gilt.
Motivation: Verschiedene Enden und zusätzliche Spielmodi verleiten zum vollständigen Durchspielen. Mehr können sich Spieler kaum erwarten.
Schwierigkeitsgrad: Moderat, gezieltes Aufleveln gleicht mangelnde Geschicklichkeit aus. Ähnlich hoch wie bei Dawn of Sorrow.
Multiplayer: Ein Shop- und ein Coop-Modus bieten Spaß für zwei Spieler. Beide Modi sind Wi-Fi-tauglich.
Nintendo Wi-Fi: Kann online gespielt werden.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Sie kommt locker an den Vorgänger heran, überbietet dessen Leistung aber nicht. Mehr Neuerungen wären toll gewesen.
Sound: Tolle Musik und Sound-Effekte tragen dazu bei, dass der gruselige Streifzug unvergesslich wird.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

UMFANG ★★★★½

Spielumgebung: Draculas weitläufiges Schloss mit vielen unterschiedlichen Arealen. Ein paar Welten mehr wären erfreulich gewesen.
Story: 2036 will der Kult der Erleuchteten in Draculas Schloss den dunklen Herrscher erneut zum Leben erwecken. Soma Cruz stellt sich der Sekte in den Weg, um die Welt zu retten.

GAMEPLAY ★★★★½

Besonderheiten: Ein cooles Seelensystem, das Soma neue Fähigkeiten gibt. Diese Angriffe können im Zuge des Spiels immer weiter ausgebaut werden.
Steuerung: Während die Tastensteuerung voll überzeugen kann, kommt bei den Bosskämpfen mit dem erzwungenen Touchscreen-Einsatz leicht Frust auf.
Rollenspielaspekte: In den Kämpfen winken Erfahrungspunkte. Die Charakterwerte verbessern sich automatisch. Keine Sidequests.
Motivation: Um alle Enden zu sehen, braucht es Zeit. Außerdem gibt es anschließend noch weitere Bonus-Modi des Hauptspiels.
Schwierigkeitsgrad: Mittel, aber mit der richtigen Taktik und den passenden Items kommt man gut zurecht. Für alle Spieler zu meistern.
Multiplayer: Tauscht erhaltene Seelen mit Freunden oder tretet gegeneinander an.
Nintendo Wi-Fi: Wi-Fi wird nicht unterstützt.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Zweidimensionale Grafik gepaart mit hübschen 3D-Effekten macht das Game zum Augenschmaus.
Sound: Stimmungsvolle Musikbegleitung gilt als Pluspunkt von Castlevania-Spielen – auch diesmal.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Obwohl sich beide Teile sehr ähnlich sind, hat Portrait of Ruin aufgrund der verschiedenen Welten, der Wi-Fi-Unterstützung und der fehlenden Touchscreen-Hektik die Nase vorn.

HANNS PETER GLOCK
ist ein cooler Vampirjäger.

Castlevania: Dawn of Sorrow war für mich ein nahezu perfektes Action-Adventure. Der Touchscreen-Einsatz bei den Bosskämpfen hat mich jedoch zur Weißglut gebracht. Dass diese nun bei *Portrait of Ruin* fehlen, macht mich mehr als glücklich. Da nimmt man gerne ein abgespecktes Seelen-System in Kauf. Die Möglichkeit, jederzeit zwischen den Figuren switchen zu können, empfinde ich als guten Einfall, auch wenn ich die meiste Zeit nur mit Jonathan gespielt habe.

FABIAN SLUGA
findet's einfach nur genial.

Castlevania ist einfach Kult! Die Entwickler haben konsequent an den Schwächen des ersten Teils gearbeitet und ein absolut geniales Action-Adventure auf die Beine gestellt, das in keiner DS-Sammlung fehlen sollte. Mehr Mut zu Innovationen wäre aber wünschenswert.

CASTLEVANIA: POR

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Anfang März 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.konami.de
Alternativen:	Castlevania: Dawn of Sorrow

- Castlevania pur
- Tolle 2D-Grafik
- Sehr abwechslungsreich
- Leider etwas zu schnell vorbei

WERTUNG STEUERUNG 87% GRAFIK 84% SOUND 85%

MULTIPLAYER **76%** SINGLEPLAYER **88%**

20 Jahre nach der NES-Version setzt das Spiel die Tradition gelungen fort. Einfach toll!

VIDEO AUF DVD

Mario Slam Basketball

Auf dem Basketballfeld hagelt es Körbe, Münzen und Schildkrötenpanzer!

Fakten

- Steuerung mittels Stylus
- Alternative Tastensteuerung
- Final Fantasy-Charaktere freispielbar
- Zwei von drei Multiplayer-Modi mit einer Card möglich

86% N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

86% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

AUTOR: HANNS PETER GLOCK *

Wenn Mario nicht gerade eine Party feiert oder hübsche Prinzessinnen rettet, hält er sich mit Sport fit. Und auch da ist er ein Naturtalent: Kart fährt er schon seit einer Ewigkeit, im Tennis und Fußball ist er längst Meister. Wen wundert es, dass sich Nintendos Maskottchen ständig nach neuen Herausforderungen umsieht. Basketball kommt ihm da gerade recht. Und wie es sich für ein Ballspiel aus dem Pilzreich gehört, ist dabei nichts so, wie man es aus dem Sportkanal kennt. Bomben, Schildkrötenpanzer und Stampfattacken prägen das Gewusel auf den unterschiedlichen Spielfeldern. Außerdem besteht ein Team aus nur drei Spielern.

DREI GEGEN DREI

Wie ihr eure Mannschaft zusammenstellt, bleibt euch überlassen. Zu bedenken ist jedoch, dass die Figuren unterschiedliche Eigenschaften haben. Wario ist etwas stärker als Diddy Kong, dafür langsamer. Mario und Luigi sind typische Allrounder, während Prinzessin Peach und ihre adelige Kollegin Daisy durch ihre Technik bestechen. Freispielbare Charaktere von Nintendo und Square Enix erweitern im Laufe des Spiels eure Sportler-Schar. Habt ihr ein gutes Team zusammengestellt, kann es auch schon losgehen.

Die Steuerung ist denkbar einfach: Mit dem Steuerkreuz wird gelaufen, die L-Taste dient zum Wechsel eurer Spieler und in Kombination mit dem Touchscreen zum Passen. Sonst läuft alles über den Touchscreen. Tippt ihr mit dem Stylus darauf, wird gedribbelt, streicht ihr nach vorne, könnt ihr springen oder werfen. Jeder Spieler verfügt über einen Spezial-Schuss, der durch zweimaliges Tippen einer

» Die Matches werden überall ausgetragen, nur nicht in einer Sporthalle. «

ACTION Mit Mario und Co. geht es rund auf dem Basketballfeld. BILD: NINTENDO

TAKTIK Oft bleibt ihr nur durch gezieltes Passen im Ballbesitz. BILD: NINTENDO

speziellen geometrischen Figur aktiviert wird – vorausgesetzt, euch funkt kein Gegner dazwischen. Ähnlich simpel sind die Defensiv-Aktionen: Haltet ihr den Touchpen auf dem Screen, blockt eure Figur. Zieht ihr eine Linie nach oben und schnell wieder hinunter, folgt eine Stampfattacke. Ein schneller Streich nach unten und ihr klaut einem Gegner den Ball. Ihr könnt aber auch mit roten Panzern und Bananenschalen um euch werfen und euren Kontrahenten die Tour vermasseln – dank der ausgefeilten Stylus-Steuerung kein Problem.

WO IST DER HARTPLATZ?

Die Matches werden überall ausgetragen, nur nicht in einer Sporthalle. Von Bowsers Schloss bis hin zum Strand der Koopas geht die Basketball-Reise quer durch das Pilzland. Die Schauplätze sind wunderbar gestaltet, hübsche Effekte und interaktive Objekte halten alles in Bewegung. So stibitzen euch Geister in Luigis Villa den Ball und Bomb Ombs, die in Warios Fabrik herumlaufen, explodieren ohne Vorwarnung.

Natürlich fehlen auch die Fragezeichen-Felder nicht. Sie versorgen euch in der Defensive mit Items. Dribbelt ihr hingegen mit dem Ball darüber, erspielt ihr Münzen. Diese werden bei einem erzielten Korb gewertet. Gewonnen hat am Ende die Mannschaft mit dem meisten Schotter.

Neben dem Turnier-Modus gilt es im Singleplayer, ein umfangreiches Training und Einzelspiele gegen CPU-Gegner zu absolvieren. Obwohl die KI der virtuellen Gegner relativ gering ist, gibt es dabei lange etwas zu tun. Wirklich zur Sache geht es aber erst mit weiteren Mitstreitern im Mehrspielermodus.

MULTIPLAYER-HIT

Nur wenn mehrere Spieler über eine Version des Titels verfügen, können gegeneinander Basketball-Matches ausgetragen werden. Aber auch mit nur einem Modul geht mächtig die Post ab, denn zwei der Multiplayer-Games sind als Download-Spiel verfügbar. Speziell der Modus „Münzjäger" ist ein echter Mehrspieler-Kracher. Er erinnert an den Battle Modus von *Mario Kart*, nur dass ihr dabei zu Fuß unterwegs seid. Ihr lauft über Fragezeichen-Felder und nutzt die erhaltenen Items, um euch gegenseitig Münzen abzujagen. Die Tastensteuerung ist hier sehr zu empfehlen, denn so gehen das Werfen, Springen und Laufen wunderbar von der Hand.

Da haben Nintendo und Square Enix ein tolles Spiel auf den DS gezaubert. Die schöne Grafik und die genialen Sounds sorgen für richtige Mario-Atmosphäre und an Abwechslung mangelt es dem Titel auch nicht. Schade, dass der geniale Multiplayer nicht über Wi-Fi möglich ist. ■

REGELKONFORM? Grüne Panzer helfen euch in der Defensive. BILD: N-ZONE

MÜNZJÄGER Bei diesem Multiplayer-Spiel ist Dauerspaß angesagt. BILD: N-ZONE

BLUMENKORB Füttert die hungrige Pflanze mit Bällen. BILD: N-ZONE

HANNS PETER GLOCK
ist der König der Münzjagd.

Mario Slam Basketball ist ein Hit. Es zeigt, wozu die DS-Technik imstande ist, und die Steuerung kann sich auch sehen lassen. Hier geht alles locker von der Hand. Der Turniermodus macht viel her, doch wirklich überzeugt hat mich – als Fan des Battle-Modus aus *Mario Kart* – die Münzjagd. Schnell, unkompliziert und extrem spaßig ist sie für mich das wahre Highlight des Spiels. Kommt schon, Felix, Christoph und Sebastian … ich will noch mal.

MARIO SLAM BASKETBALL

Genre:	Sport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo/Square Enix
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	16. Februar 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	FIFA 06

- ↗ Gelungene Stylus-Steuerung
- ↗ Geniale Minispiele
- ↗ Wunderbare Grafik
- ↙ Keine Wi-Fi-Unterstützung

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 90% SOUND 85%

MULTIPLAYER **86%** SINGLEPLAYER **86%**

Mario zeigt wieder, dass er jeden Sport prima beherrscht. Die tolle Präsentation kann voll überzeugen.

» Die schöne Grafik und die genialen Sounds sorgen für richtige Mario-Atmosphäre. «

MÜNZREGEN Sammelt möglichst viele Münzen vor einem Korb! BILD: NINTENDO

Pro Evolution Soccer 6

Ein Doppelpass, Flanke, Kopfball … und er ist driiiiiiiiin!

TOR!!! Sobald das Runde ins Eckige gelangt, schreit das Publikum auf. BILD: N-ZONE

Fakten

- Für verschiedene Plattformen erhältlich
- Mannschaftseditor
- Ohne Meisterligamodus
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Keine vollständige Lizenz
- Mehrspielerduelle mit einer Cartridge
- Wi-Fi-Modus

VIDEO AUF DVD

» Atmosphäre und Spielphysik werden von den Hardware-Grenzen des DS geringfügig eingeschränkt. «

AUTOR: FELIX KOTHE

Wer den Sommer 2006 nicht ohne Anteilnahme hat an sich vorbeiziehen lassen, wird wie viele andere der gewaltigen Fußball-Hysterie rund um die WM hier in Deutschland verfallen sein. Leibhaftige Kicker durchleben ihren Lieblingssport natürlich auch vor der heimischen Mattscheibe, beziehungsweise auf ihrem Handheld. Neben *FIFA* etabliert sich *Pro Evolution Soccer* schon seit einigen Generationen als eine der beliebtesten Fußballsimulationen für Videospieler in den obersten Rängen des breit gefächerten Sportspiel-Genres.

DIE WM IM MINIFORMAT

Im übersichtlichen Hauptmenü stehen euch diverse Spielmodi wie das Freundschaftsspiel oder die Weltmeisterschaft sowie zahlreiche Optionseinstellungen zur Verfügung. Neben dem eigentlichen Kern des Spiels bieten sich viele verschiedene Management-Einstellungen für euer Team.

Im Trainingsmodus habt ihr die Möglichkeit, die Grundtechniken und Feinheiten des Fußballspielens Schritt für Schritt zu erlernen. Hier werden euch Steuerung, Ballgefühl und strategische Spielzüge in Form von Textboxen näher gebracht. Sobald ihr euch für das eigentliche Match warm gemacht habt, geht's ab ins Stadion.

Offline habt ihr die Wahl zwischen dem Freundschaftsspiel, dem Weltturnier und dem Konami-Pokal. Ersteres dient dazu, nach Lust und Laune gegen wahlweise leichte, mittlere oder schwere CPU-Teams anzutreten. Außerdem könnt ihr euch nach Belieben im Elfmeterschießen austoben. Im Weltturnier spielt ihr gegen sämtliche Länder auf dem Globus, um schließlich den Goldpokal und den Weltmeistertitel zu erringen. Der Konami-Pokal stellt eine turnierähnliche

ABSTOSS Eine Zielmarkierung für den Ball hätte sicherlich nicht geschadet … BILD: N-ZONE

RUHE VOR DEM STURM Die Spieler teilen einen Moment der Besinnung. BILD: N-ZONE

ÜBERSICHTLICH Auf dem unteren Screen wird die Aufstellung angezeigt. BILD: N-ZONE

Spielvariante für zwischendurch dar. Wenngleich sämtliche Modi Spaß machen, so werden sowohl Atmosphäre als auch Spielphysik von den Hardware-Grenzen des DS geringfügig eingeschränkt. Während der Spiele sind Stadionsprecher und Publikum nur teilweise zu hören, sodass nur gelegentlich echtes Fußball-Feeling aufkommt. Auch die Spielmechanik hätte etwas feinfühliger ausfallen können. Obwohl die Tastenbelegung und die Touchscreen-Nutzung optimal angepasst wurden, manövrieren sich die Spieler teilweise etwas schwammig.

AUF DIE TECHNIK KOMMT ES AN

Im Gegensatz zu den stationären Konsolen-Varianten der PS2 oder Xbox macht das Spiel einen weniger guten Eindruck, da sowohl Bedienkomfort als auch Umfang merklich unter der DS-Portierung gelitten haben. Kenner der Vorgänger werden aus diesem Grund auch oftmals nicht den Eindruck haben, bei *PES 6* würde es sich um ein neues Spiel handeln.

Im Gegensatz dazu sind Charaktermodelle und Spielablauf vergleichsweise gut gelungen. Die Figuren sehen zwar teilweise etwas arg pixelig aus, doch an hübschen Animationen wurde nicht gespart, was den Mannschaften auf dem Rasen eine gehörige Portion Leben einhaucht. Auch der Schiedsrichter urteilt überwiegend angemessen und pfeift nicht bei jeder Kleinigkeit das Spielgeschehen ab. Elfmeterschießen, Freistöße und Eckbälle passen sich dem Spielfluss gut an und gehen leicht von der Hand. Hier und da hätte eine Zielmarkierung auf dem Spielfeld zwar für etwas mehr Präzision gesorgt, doch im Endeffekt funktioniert alles so, wie es soll. Abschließend können Multiplayer- und Wi-Fi-Modus vollends überzeugen. Sowohl offline als auch online machen die Matches richtig Laune, insbesondere, weil es sich bei den Gegenspielern um menschliche Intelligenz handelt. Wer die kleineren Mängel und die immer noch fehlenden Lizenzen verzeihen kann, der wird in *PES 6* die beste Fußballsimulation für den DS finden. ■

FELIX KOTHE
gewinnt den Goldpokal.

Ich bin zwar kein leidenschaftlicher Fußballfan, doch dem Verlangen, Fabian hin und wieder mal ein paar Bälle ins Netz zu würgen, kann auch ich mich nur schwer entziehen. Dennoch finde ich von sämtlichen Konsolenvarianten die DS-Version am schwächsten, da hardwaretechnische Einschränkungen das Spielgefühl zu sehr trüben. Um sich zwischendurch jedoch den „Kick" zu geben, taugt *Pro Evolution Soccer 6* allemal.

FABIAN SLUGA
ist Weltmeister im Foulen.

Na klar hat *PES* für DS Mängel, aber es hat mir eine Menge Spaß gemacht. Schon beim ersten Spiel kam für mich das typische *Pro Evolution Soccer*-Spielgefühl auf, wie es nur Konamis Edelserie bietet. Gezielte Pässe in den tiefen Raum, wunderschöne Flanken in den Strafraum, dramatische Strafraumszenen mit Pfostenknallern und Lattentreffern – und trotzdem hat man das Gefühl, jederzeit Herr des Geschehens zu sein. Auf DS klar der beste Fußball-Titel.

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	2007
Spieler:	1-2
Web:	www.konami-europe.com
Alternativen:	FIFA 06

- Top Multiplayer
- Umfassende Spielmodi
- Unausgereifte Spielphysik
- Gelegentliche Ruckler

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 75% SOUND 82%

MULTIPLAYER **83%** SINGLEPLAYER **79%**

Trotz kleinerer Mängel und geringem Steuerungskomfort die beste Fußballsimulation für den DS.

ELFMETER Diese fatalen Torschüsse wurden etwas zu simpel in Szene gesetzt. BILD: N-ZONE

TRAINING Hier könnt ihr euch nach Lust und Laune auf dem Rasen austoben. BILD: N-ZONE

Star Trek Tactical Assault

Steuermann, Warp 8 – beschleunigen!

In der Rolle eines frisch rekrutierten Sternenflotten-Captains übernehmt ihr die Kontrolle über euer eigenes Raumschiff. Unter eurer Fuchtel dienen diverse Ingenieure und Offiziere, die euch zu Beginn mit der Steuerung vertraut machen. Aus der Third-Person-Perspektive lenkt ihr euren Kreuzer durch die endlosen Weiten des Weltalls, je nach Wunsch über den Touchscreen oder die herkömmliche Tastenbelegung. Hin und wieder werdet ihr in ein Gefecht verwickelt und müsst euch mit Phasern und Torpedos den Weg freischießen. Leider macht die unausgereifte Präsentation dem Spielspaß schwer zu schaffen. Sämtliche Missionen gestalten sich sehr langatmig, was nicht zuletzt an der in Zeitlupe ablaufenden Spielgeschwindigkeit liegt. Etwas mehr Action hätte dem *Star Trek*-Feeling gut getan und eventuell eine etwas breitere Zielgruppe angesprochen. **(fk)**

WARP 2 Die Spielgeschwindigkeit lässt zu wünschen übrig! BILD: N-ZONE

TEST
STAR TREK TACTICAL ASSAULT

Genre:	Strategie
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Quicksilver Software
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	21. Dezember 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Star Fox Command

WERTUNG Steuerung 73% Grafik 68% Sound 74%

MULTIPLAYER 60% SINGLEPLAYER 65%

Zähe Raumschlacht mit wenig Star-Trek-Charme und wenig Langzeitmotivation.

Abenteuer auf dem Reiterhof

Crashkurs für angehende Pferdewirte

Endlich können Pferdefreunde auf dem DS die hohe Kunst des Reitens lernen und sich zum virtuellen Unterricht anmelden. Es ist zwar etwas befremdlich, dass der Leiter der Reitschule dem Spieler anfangs rät, sich möglichst hip zu kleiden, um bei den Mitschülern anzukommen, im Endeffekt geht's in der Simulation aber doch um das liebe Pferd und innerhalb eines frei wählbaren Stundenplans gilt es, verschiedene Disziplinen wie Spring- oder Dressurreiten zu erlernen. Dazwischen muss der eigene Gaul gepflegt und der Unterrichtsstoff gelernt werden. Die Steuerung per Stylus und die 3D-Grafik sind solide gelungen und die vielen Möglichkeiten sorgen für Abwechslung. Doch bis zum Abschluss der Ausbildung vergehen nur etwa zehn Stunden Spielzeit. Nebenbei darf man aber auch ein kleines Fohlen aufziehen. Süß! **(sst)**

EINFACH Die Steuerung per Touchscreen ist schnell erlernt. BILD: N-ZONE

TEST
ABENTEUER A. D. REITERHOF

Genre:	Simulation
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	24. Oktober 2006
Spieler:	1
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Nintendogs

WERTUNG Steuerung 72% Grafik 74% Sound 65%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER 67%

Wer Pferde mag, könnte seinen Spaß mit dem Spiel haben. Nintendogs bleibt aber Referenz.

Meine Tierklinik in Afrika

Wer hier wach bleibt, kann sogar was lernen.

Als Tierärztin – man kann nur eine Frau spielen – verschlägt es euch nach Afrika, wo es gilt, nach und nach eine florierende Tierarztpraxis aufzubauen. In spielerischer Hinsicht irgendwo zwischen *Sims* und *Nintendogs* angesiedelt, kann der Titel aber nirgends so recht überzeugen. Zu grob wirken Grafik und Aminationen und das Spielkonzept ist innerhalb einer halben Stunde durchschaut. Bald stellt sich Routine ein, da das Grundschema immer wiederholt wird. Auch den Niedlichkeitsfaktor der Nintendogs erreichen die Steppenbewohner nicht. Immerhin kann man auch etwas über den Kontinent und dessen wilde Bewohner lernen. Schade nur, dass diese Art von Unterricht denselben Effekt hat wie normale Schulstunden, und so entpuppt sich das Game – auch dank des öden Trommel-Soundtracks – letztlich als gutes Schlafmittelchen. **(sst)**

UNSCHÖN Die Grafik erreicht meist nur GBA-Niveau. BILD: N-ZONE

TEST
MEINE TIERKLINIK IN AFRIKA

Genre:	Simulation
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Braingame
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	19. Dezember 2006
Spieler:	1
Web:	www.kochmedia.de
Alternativen:	Die Sims 2: Haustiere

WERTUNG Steuerung 61% Grafik 34% Sound 44%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER 52%

Sehr oberflächliche und technisch schwache Simulation, die schnell ihren Reiz verliert.

Disney's Himmel und Huhn Ace in Action

Kleines Hühnchen als Muskelprotz

Disneys Federvieh ist wieder Star in einem Videospiel. Diesmal geben sich Hühnchen Junior und seine Freunde jedoch betont cool: Ihre fiktiven Film-Alter-Ego rund um den Weltraum-Soldaten Ace sind die eigentlichen Helden. Statt putzigen Jump & Runs wird deshalb harte Baller-Action geboten. So schießt sich Ace mit seiner großen Knarre den Weg frei und die Ente Susi steuert ein Raumschiff. Grafisch macht der Titel keinen schlechten Eindruck. Der Sound und das Gameplay bleiben dafür leider auf der Strecke. Schon der erste Abschnitt mit Ace ist zu lange und furchtbar eintönig. Da helfen auch gut gemeinte Power-ups nichts. Die Missionen mit dem Schwein Ed sind genauso öde. Nur für Actionfans. **(hpg)**

VERSAUT Die Schweinepanzer-Missionen sind abwechslungsarm. BILD: N-ZONE

TEST
HIMMEL UND HUHN

Genre:	Action
Hersteller:	Buena Vista Games
Entwickler:	Avalanche Software
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	17. November 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.buenavistagames.com
Alternativen:	Nanostray

WERTUNG Steuerung 72% Grafik 74% Sound 59%

MULTIPLAYER 55% SINGLEPLAYER 66%

Hühnchen Junior macht einen langweiligen Abstecher ins Action-Genre.

Magical Starsign

VIDEO AUF DVD

Achtung: Jetzt wird es magisch!

Magical Starsign ist definitiv das Highlight dieser Seite und kommt von Brownie Brown, den Machern von *Sword of Mana*. In dem sehr traditionell gehaltenen Rollenspiel reist ihr als Student einer Zauberakademie quer durch das All, um eure verschwundenen Mitschüler mitsamt Lehrerin wiederzufinden. In rundenbasierten Kämpfen wehrt ihr euch gegen liebevoll designte Monster und vertraut auf eure Partymitglieder, die ganz individuelle Magiesprüche mitbringen. *Magical Starsign* ist genau die richtige Kost für Rollenspieler der ersten Stunde, für alle anderen wirkt der Titel mitunter etwas altbacken. **(sd)**

ACHTUNG Diese Gesellen sind noch relativ schnell erledigt. BILD: N-ZONE

TEST
MAGICAL STARSIGN

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Brownie Brown
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	9. Februar 2007
Spieler:	1-6
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Children of Mana

WERTUNG	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
	74%	77%	70%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
70%	75%

Geradliniges, rundenbasiertes Rollenspiel mit viel Charme und toller Präsentation

Tom & Jerry Tales

Lust auf ein Katz-und-Maus-Spiel?

Vielen Dank für die Blumen, vielen Dank, wie lieb von dir ..." Noch heute kann ich den Schluss-Song von *Tom und Jerry* auswendig, denn die Zeichentrick-Serie hatte es mir damals echt angetan. *Tom & Jerry Tales* gelingt es auch durchaus, den Charme der Serie gut einzufangen, bietet aber wenig Spielsubstanz. Ihr flüchtet als Maus Jerry quer durch das Haus vor Kater Tom, sammelt währenddessen massenweise Käsestückchen auf und aktiviert mit dem Touchscreen schmerzhafte Fallen für Kater Tom, die im Normalfall den Tierschutzverein auf den Plan rufen würden. Abwechslung und Komplexität sind Mangelware und auch die Grafik und der Sound sind gerade mal Durchschnitt. Das wäre nicht weiter tragisch, aber wenn das Spiel nach knapp einer Stunde zu Ende ist, hört der Spaß trotz Schnäppchenpreis auf. **(sd)**

NOCH HARMLOS Jerry setzt Tom mit fiesen Tricks mächtig zu. BILD: N-ZONE

TEST
TOM & JERRY TALES

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Sensory Sweep
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 25,-
Termin:	29. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.eidos.de
Alternativen:	Ab durch die Hecke

WERTUNG	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
	77%	70%	72%

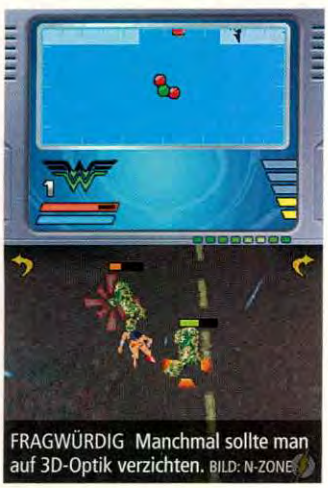
MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	45%

Monotone Mäusejagd mit Kult-Lizenz, aber geringem Umfang. Durchgefallen!

Justice League Heroes

Und noch mehr Marvel-Helden

Diesen Monat gibt es eine richtige Superhelden-Schwemme für den DS (siehe auch rechts). Als Superman, Flash, Spider-Man oder Wonder Woman prügelt ihr euch einer 3D-Vogelperspektive mit allerlei Schurken und nutzt dabei die speziellen Fähigkeiten der Helden. Leider ist die Steuerung hakelig, oftmals geht durch die ungewöhnliche Perspektive die Übersicht verloren und der Charme der Comics wird nicht ansatzweise eingefangen. Hier wurde viel Potenzial verschenkt, denn die vielen Helden schreien förmlich nach einem guten Multiplayer-Modus. Den sucht der Marvel-Fan aber vergebens. **(sd)**


FRAGWÜRDIG Manchmal sollte man auf 3D-Optik verzichten. BILD: N-ZONE

TEST
JUSTICE LEAGUE HEROES

Genre:	Action
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Sensory Sweep
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 25,-
Termin:	6. Dezember 2006
Spieler:	1
Web:	www.eidos.de
Alternativen:	Marvel Ultimate Alliance (Wii)

WERTUNG	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
	67%	56%	60%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	50%

Simple und langweilige Superheldenprügelei mit hakeliger Steuerung und wenig Charme.

Spider-Man Battle for New York

Der Kampf um die Stadt hat begonnen!

Eines vorneweg: *Battle for New York* kann nicht an das grandiose *Ultimate Spider-Man* anknüpfen, spielt sich aber flüssiger als die Game-Boy-Version. Der Mix aus Jump & Run und Beat 'em Up versetzt euch in die Rolle von Spider-Man und dem grünen Kobold. Ihr prügelt euch durch die Stadt, rettet Zivilisten und tretet sogar zum Duell gegeneinander an. Für abgeschlossene Missionen winken Erfahrungspunkte, mit denen ihr die Fähigkeiten der Marvel-Charaktere aufleveln könnt. Auf dem DS besticht das neueste Spider-Man-Abenteuer durch die nette 3D-Optik, lässt aber Innovationen und Abwechslung schmerzlich vermissen. Ein netter Genre-Mix, der umfangreicher hätte sein dürfen. **(sd)**

TOUCHSCREEN Benutzt ihn, um Säulen aufzurichten. BILD: N-ZONE

TEST
SPIDER-MAN BATTLE FOR NY

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Torus Games
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	29. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.activision.de
Alternativen:	Ultimate Spider-Man

WERTUNG	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
	77%	75%	60%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	68%

Netter Genre-Mix, dem es leider an Abwechslung und Umfang mangelt

DAVID GEGEN GOLIATH Im direkten Duell gegen diesen übel gelaunten Kobold schlagt ihr euch auf die Seite von Spider-Man. Zeig's ihm, Spinnenmann! BILD: N-ZONE

VORBILDLICH In der brennenden Schule rettet Spider-Man vom Feuer eingeschlossene Pennäler. BILD: N-ZONE

COMIC-LOOK Das Flair der Comics wurde durchaus gut eingefangen. BILD: N-ZONE

Spider-Man: Battle for New York

Ein klarer Fall für den Kammerjäger!

Fakten

- Spider-Man und grüner Kobold spielbar
- Über 25 Spielabschnitte
- Individuelle Special-Moves der Helden
- Fähigkeiten können aufgelevelt werden

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Der Software-Nachschub für Nintendos Kleinsten kommt langsam ins Stocken. Exklusiventwicklungen scheinen dank der übermächtigen Konkurrenz des DS kein lukratives Geschäft mehr zu sein. Aber dafür gibt es noch Lizenzen, die sich dank bekannter Namen wie *Happy Feet*, *Jagdfieber* oder *Spider-Man* scheinbar hervorragend verkaufen. Da lässt es sich Activision, Lizenz-Verwerter Nummer 1, nicht nehmen, ein weiteres Abenteuer aus dem Leben der freundlichen Spinne abzuliefern.

ICH SPIDER-MAN, DU HÄSSLICH-MAN!

Mit diesem Satz sind die Fronten zwischen Held und Schurke geklärt – allerdings nicht für den Spieler, denn der schlüpft in *Spider-Man: Battle for New York* abwechselnd in die Rolle des Marvel-Helden und seines Erzrivalen, des grünen Kobolds. Als Spider-Man rettet ihr vornehmlich Zivilisten aus brennenden Häusern, legt dazu Dutzende von Schaltern um und krabbelt an Decken entlang. Als grüner Kobold geht es wesentlich destruktiver zu: Ihr zerlegt Autos oder haut Roboter zu Brei. Aber was wären die Marvel-Charaktere ohne ihre Superkräfte? Nicht viel! So packt der Kobold seine Feuerschilde aus und Spider-Man seine Netzpeitsche. Im weiteren Spielverlauf könnt ihr zusätzlich die Fähigkeiten der Helden verbessern.

SATZ MIT X: DAS WAR WOHL NIX!

Aus großer Macht wächst große Verantwortung. Die hat bei Activision wohl keiner übernommen, denn *Battle for New York* setzt auf die Spielmechanik der Vorgänger, bietet aber keinerlei Abwechslung und frustriert den Spieler durch ein unglückliches Leveldesign, denn Gegner sind ungünstig platziert und feuern, ohne dass ihr ausweichen könnt. Dennoch ist *Spider-Man: Battle for New York* ein solider Mix aus Beat 'em Up und Jump & Run, kann aber nicht die Qualität der anderen Spinnenspiele erreichen. ■

» Der Titel erreicht nicht die Qualität der anderen Spinnenspiele. «

SASCHA DOWIDAT
guckt lieber den Film.

Ich werde den Verdacht nicht los, dass die Publisher in letzter Zeit gezielt darauf spekulieren, dass sich lieblose Fortsetzungen mangels Konkurrenz auf dem Game Boy dennoch prächtig verkaufen. Anders kann ich mir die Patzer im Gameplay nicht erklären. Mit etwas Feintuning wäre hier wesentlich mehr drin gewesen, denn die Idee, Held und Schurke steuern zu können, ist ausbaufähig. Spider-Man-Fans, die sehnlichst auf ein neues Abenteuer warten, spielen vor dem Kauf Probe.

SPIDER-MAN: BATTLE FOR NY

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Torus Games
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	29. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.activision.de
Alternativen:	Spider-Man: Mysterio's Menace

- + Zwei spielbare Charaktere
- − Eintöniges Gameplay
- − Unfaire Stellen
- − Grausamer Sound

WERTUNG STEUERUNG 75% GRAFIK 61% SOUND 46%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **60%**

Uninspirierter Mix aus Beat 'em Up und Jump & Run, der an deutlichen Designmacken krankt

Tom und Jerry Tales

Der Kater lässt das Mausen nicht!

Schon seit über sechzig Jahren geben sich der berühmte Kater und die nicht minder bekannte Maus in Film und Fernsehen Saures. In ihrem aktuellen Videospielauftritt ist das nicht anders: Jerry wird auf vorgegebenen Käsebahnen durch das Haus gesteuert – auf dem Weg warten Jump&Run-Passagen und Minispiele. Dabei wird Tom gehörig vermöbelt: Ob ihm Billard-Kugeln an den Schädel geknallt werden oder ein ganzer Tisch auf ihm landet, der armen Katze bleibt nichts erspart. Die Grafik ist solide, aber nicht berauschend, die Hintergrundmusik unauffällig. An der Steuerung gibt es nichts auszusetzen, Neuerungen werden aber keine geboten. Alles in allem wirkt der Titel irgendwie veraltet. Das mickrige Gameplay und die Passwort-Funktion anstelle eines ordentlichen Batteriespeichers erinnern an NES-Zeiten. **(hpg)**

GEFÄHRLICH Jerry, ein Messer und ein Truthahn – armer Tom! BILD: N-ZONE

TEST
TOM UND JERRY TALES

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Warner Bros. Entertainment
Entwickler:	Sensory Sweep Studios
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	8. Dezember 2006
Spieler:	1
Web:	www.eidos.de
Alternativen:	SpongeBob Schwammkopf

WERTUNG Steuerung 71% Grafik 70% Sound 59%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 61%

Es gibt sicherlich bessere Vertreter des Genres. Freunde der zwei können zugreifen.

Justice League Heroes The Flash

Oldschool-Prügelei mit Comic-Helden

Die Justice League besteht aus der Crème de la Crème der DC-Comics. Und genau diese Liga unterstützt Flash, den Helden des Spiels, im Kampf gegen üble Roboter. Ein Druck auf die L-Taste und schon eilt etwa Superman herbei. Ansonsten ist man auf sich alleine gestellt und prügelt sich durch weitläufige Levels. Mit der R-Taste wird der Flash-Modus aktiviert, in dem sich Gegner in Windeseile verprügeln lassen. Im Spielverlauf lernt der Rote Blitz zusätzliche Combos und die Schlägereien gestalten sich einfacher. Lässige Comic-Sequenzen verbinden die einzelnen Abschnitte. Wer die Comics mag und Oldschool-Prügelspielen etwas abgewinnen kann, ist mit dem Titel gut beraten. **(hpg)**

PFEILSCHNELL Flash hetzt von einem Gegner zum nächsten. BILD: N-ZONE

TEST
JUSTICE LEAGUE HEROES

Genre:	Action
Hersteller:	Warner Bros. Entertainment
Entwickler:	Wayforward Technologies
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	24. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.eidos.de
Alternativen:	Batman Begins

WERTUNG Steuerung 70% Grafik 61% Sound 67%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 71%

Nette Comic-Action, deren Gesamtpräsentation etwas hübscher sein könnte.

Disney's American Dragon Jake Long

Kung-Fu, Skateboard und Feueratem

Jake Long könnte ein normaler Junge sein, würden nicht Drachenkräfte in ihm schlummern. Und nun bekommt er es mit einem Drachenjäger zu tun. Die Serien-Versoftung sticht positiv aus der Masse der oft üblen Lizenztitel hervor. Hauptteil des Spiels ist eine ordentliche Sidescroll-Prügelei im Stil von *Turtles*. Zu Fuß ist Jake sehr langsam, doch ein Skateboard und die Möglichkeit, seine Fähigkeiten zu verbessern, schaffen stetig Abhilfe. Hat er genügend Gegner erledigt, verwandelt sich Jake kurzfristig in einen Drachen. Das erleichtert das Abenteuer – zum Glück, denn schon das Tutorial verfügt über einen knackigen Schwierigkeitsgrad. Fans von klassischen Sidescroll-Beat-'em-Ups können einen Blick riskieren. **(hpg)**

SKATERBOY Mit dem rollenden Brett geht alles gleich schneller. BILD: N-ZONE

TEST
AMERICAN DRAGON JAKE LONG

Genre:	Action
Hersteller:	Buena Vista Games
Entwickler:	Buena Vista Games
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	17. Oktober 2006
Spieler:	1
Web:	buenavistagames.go.com
Alternativen:	Teenage Mutant Ninja Turtles

WERTUNG Steuerung 72% Grafik 68% Sound 55%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 67%

Ein knackiger Action-Prügler, nicht nur für Fans der Serie. Einfach ist das Spiel nicht.

Schweinchen Wilbur und seine Freunde

Der Speck rennt weg!

Ferkel Wilbur muss davor bewahrt werden, als Weihnachtsschinken zu enden. Dazu streift man durch ländliche Abschnitte und sollte wohlbehalten den Ausgang erreichen. Zwischendurch gilt es Aufträge der Farmtiere zu erledigen und verstreute Buchstaben einzusammeln. Grafisch ist der Titel nicht so übel, doch das Hintergrund-Gedudel nervt schnell. Die Steuerung im Spiel zum Film ist umfangreich und gut gelungen. Sogar den Doppelsprung beherrscht das kleine Borstenvieh. Sportlich hängt es sich an Seile und durchbricht alte Zäune. Manchmal müssen auch böse Insekten und Vögel unschädlich gemacht werden. In einigen der 16 Levels steuert man die Ratte Templeton. Freispielbare Minispiele und ein Geschichtenbuch fesseln junge Spieler sicherlich länger an den Game Boy. **(hpg)**

GRAZIÖS? Bei Mario sieht der Doppelsprung besser aus. BILD: N-ZONE

TEST
SCHWEINCHEN WILBUR

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Backbone Entertainment
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	5. Januar 2007
Spieler:	1
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Coco, der neugierige Affe

WERTUNG Steuerung 75% Grafik 72% Sound 50%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 65%

Richtet sich wie auch der Film an ein junges Publikum. Das wird aber bestens bedient.

AKTUELLES AUS JAPAN

WARREN HARROD berichtet.

Nintendo in alter Größe?

Für alle, die sich sorgten, was nach den weniger erfolgreichen N64 und GameCube aus Nintendo würde, dürfte das begeisterte Echo von Presse, Handel und Entwicklern eine große Erleichterung sein. Nintendo hat mit DS und Wii das Zeug, wieder den Königsthron des Gaming zu erklimmen. Zumindest in Japan ist es nahezu unmöglich, einen DS oder Wii zu ergattern, obwohl Weihnachten ja längst vorbei ist. Besucht man die Fachgeschäfte an Wochenenden, findet man stets Menschenschlangen, obwohl der Bedarf inzwischen so hoch ist, dass manche Händler Lotterien starten, deren Gewinner die Konsolen kaufen dürfen. Die Softwareverkäufe sind ebenfalls enorm und nur drei der 20 Top-Spiele letzter Woche basierten nicht auf Nintendo-Hardware. Ein kurzer Check beim Laden um die Ecke zeigte: Auch viele DS-Titel sind ausverkauft. Kein Wunder, dass Nintendo schon wieder die Gewinnerwartungen nach oben korrigierte.
Nachdem Nintendos große Zeit mit dem NES und SNES endete, als Sony mit der PlayStation und der PS2 den Markt eroberten, könnte jetzt Sony an der Reihe sein, sich der rauen Wende der Ereignisse zu stellen. Geschichte neigt dazu, sich zu wiederholen, und vielleicht ist es Schicksal, dass Sony sich auch nur für zwei Generationen behaupten konnte. Die Frage ist nun: Kann Nintendo diesen Impuls beibehalten und den Erfolg fortführen?

NEWS-TICKER

EIN VERFÜHRERISCHES ANGEBOT In Japan lockt Nintendo mit einer tollen Aktion, Platin-Mitglied im Club Nintendo zu werden. Denn nur die haben die Möglichkeit, ihre Wii-Fernbedienung mit dem Aufdruck des eigenen Mii zu verzieren! Hoffentlich bietet man dieses coole Angebot auf bald in Europa an!

DIE NEUEN POKÉMON IM KINO Na, das ging aber schnell! Die Cover-Pokémon der DS-Spiele *Diamond* und *Pearl* werden auch eine tragende Rolle im neuesten Pokémon-Anime übernehmen. Der inzwischen zehnte Pokémon-Film wird die beiden legendären Monster und hoffentlich noch viele andere Gaststars aus den DS-Titeln beinhalten.

World Hobby Fair 25

Wir sahen uns im Januar auf Japans großer Spiele- und Spielzeugmesse um. Im Mittelpunkt stand klar die Wii.

• Wieder einmal dominierte Nintendo die gesamte Messe und konzentrierte sich einzig auf die neue Wii-Konsole.

Auf der Tour der Messe durch Japan konnten wir dem Gastspiel in Tokio beiwohnen, wo die Wii nach ihrem Relase natürlich im Mittelpunkt stand. Es ist nicht verwunderlich, dass Nintendo gleich mit mehreren riesigen Ständen alle Aufmerksamkeit auf sich zog. Die Areale waren stets von großen Menschenmengen umringt, die die neuesten Wii- und DS-Titel ausprobieren wollten. Obwohl auch bereits erschienene Spiele sehr beliebt waren, stand man doch für *Excite Truck* und *Mario Party 8* am längsten an. Bis zu zwei Stunden Geduld musste man für ein Probespiel mitbringen! Besonders der neueste *Mario Party*-Teil zog durch jede Menge Bühnenaktionen die Aufmerksamkeit auf sich, obwohl sich die Spielversion kaum von der des letzten Jahres unterschied. Zum ersten Mal zeigte Nintendo keine DS-Spiele und konzentrierte sich nur auf Wii. *Pokémon Battle Revolution* wurde beispielsweise im Rahmen einer Bühnenshow ausführlich vorgeführt und erklärt. Aufgrund des Andrangs mussten gar Tickets an die Interessenten vergeben werden, die deren Spielzeit regelten. Auch bei anderen Firmen war der Ansturm auf die Wii-Spiele gewaltig. Konami zeigte *Eledees*, Sega brachte *Sonic und die geheimen Ringe*, Marvelous stellte *Detektiv Conan* und *Harvest Moon* vor und viele weitere Hersteller zeigten, was sie für Wii in petto haben. DS-Spiele wurden da natürlich auch gezeigt. Besonders populär waren *Love & Berry* von Sega und *Heroes of Mana* sowie *It's a Wonderful World von* Square Enix. **(wh/sst)**

RENNSPASS Excite Truck kam beim Publikum gut an. BILD: N-ZONE

SHOWTIME Pokémon Battle Revolution wurde ausführlich demonstriert. BILD: N-ZONE

Fire Emblem The Goddess of Dawn

Nachschub für Fans der Serie mit klassischer Steuerung

• ROLLENSPIEL | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** 22. Feburar 2007 (Japan), **Web:** www.nintendo.co.jp

Fire Emblem The Goddess of Dawn setzt da an, wo die Cube-Version endete. Nach dem Krieg der Königreiche Crimea und Daein beginnen die siegreichen Crimea den Wiederaufbau, während die Daein vom Imperium der Begnion erobert werden. Wieder einmal steht die Welt vor dem Abgrund und ein paar junge Krieger müssen alles geraderücken. Das Gameplay bleibt auf Wii praktisch dasselbe wie zuvor und das Spiel wird auch den Cube- und Classic-Controller unterstützen. Es gibt auch einige neue Features auf der Wii. Das wäre zum Beispiel die 3D-Umgebung, bei der es nun Höhenunterschiede gibt, die taktischen Einfluss haben. Das klassische Stein-Schere-Papier-Prinzip bleibt erhalten, doch das Magiesystem wurde an die GBA-Version angepasst. **(wh/sst)**

SCHLICHT Die Grafik treibt die Wii nicht wirklich an ihre Grenzen. BILD: NINTENDO

Cooking Mama: Cook Off

Wer ist der Meisterkoch? Lasst die Wii entscheiden!

GESCHICKLICHKEIT | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** April 2007 (USA), **Web:** www.nintendo.com

Geschicklichkeitsspiele für Wii wird es bald in Hülle und Fülle geben, doch wenige kommen so liebenswert daher wie *Cooking Mama*. Anstatt einer reinen Portierung des DS-Titels wartet ein komplett neues Spiel, das vollen Gebrauch der Wii-Fernbedienung macht. Mit der könnt ihr Gemüse hacken, Pfannen schwenken, Wasser abmessen oder Teig ausrollen. Wer seine Talente geschult hat, darf in verschiedenen Herausforderungen gegen die Uhr oder internationale Köche antreten. Immer mit Rat und Tat dabei: die titelgebende Mama im niedlichen Anime-Look. Ganze 55 Rezepte und 300 Zutaten dürften dafür sorgen, dass ihr so manche Stunde am virtuellen Kochtopf verbringt. Wer echte Konkurrenz vorzieht, darf gegen einen Freund um die Wette dünsten. Appetitliche Aussichten also für alle kochbegeisterten Wii-Besitzer! Im April erscheint der kuriose Titel in den USA, ein deutscher Releasetermin ist noch nicht bekannt. **(ra)**

REISKOCHER Auch kleinere Handgriffe werden simuliert. BILD: TAITO

Wii macht mobil!

Die Wii ist schick, keine Frage. Doch was macht man, wenn man Zeit, Basteltalent und eine Konsole zu viel hat?

Ein Profi im Konsolentuning hat es geschafft: Er baute eine kompaktere und sogar portable Wii.

Bei Case-Moddern, also allen PC- und Konsolenfans, die ihre Systeme durch oft wilde Tuningaktionen verschönern, ist Benjamin Heckendorn längst kein Unbekannter mehr. Der US-Amerikaner baute in den letzten Jahren schon ein Atari VCS 2600, ein N64, eine PlayStation 2, ein NES und unlängst sogar eine Xbox 360 in ein mobiles System um. Sein neuester Streich: eine portable Wii, komplett mit 7-Zoll-Bildschirm im Format 16:9, Anschlüssen für GameCube-Gamepads, einer eingebauten Sensorleiste, mit der man den Bildschirmabstand beim Spielen auf bis zu 30 Zentimeter verringern kann, einem Anschluss für ein externes Display und die Original-Sensorleiste sowie einem eingebauten Trafo nebst Kabelfach. Bilder und Videos der erstaunlichen Bastelei findet ihr auf Benjamins Homepage www.benheck.com, wo der Erfinder auch weitere Technikkuriositäten wie einen Zehnfach-Scart-Umschalter oder einen Einhand-Xbox-360-Controller vorstellt, den er für einen verwundeten Soldaten erdacht hat. Wer noch genauer wissen will, wie ein Konsolenumbau vonstatten geht, bestellt sich Heckendorns Buch *Hacking Videogame Consoles*. Dass bei allen Umbauten die Garantie natürlich erlischt, versteht sich von selbst, oder? **(ra)**

GANZ IN WEISS Nur zwei Monate nach dem Verkaufsstart: ein mobiles Wii-System. BILD: B. HECKENDORN/ENGADGET

NOCH NICHT FLÜGGE Noch läuft die mobile Wii nur mit Stromkabel. BILD: BENJAMIN HECKENDORN/ENGADGET

AKTUELLES AUS DEN USA

ROLAND AUSTINAT berichtet.

Muss so etwas sein?

Bei manchen Nachrichten fällt es mir schwer, ruhig zu bleiben. Zuletzt passierte mir das mit der Meldung über die Mutter, die Mitte Januar bei einem Wii-Wettbewerb (siehe News-Ticker) ums Leben gekommen ist. Klar, sowohl Wii als auch DS Lite sind in weiten Teilen der USA noch immer ausverkauft, aber ist selbst ein noch so cooles Videospielsystem es wirklich wert, dafür seine Gesundheit und vielleicht sogar sein Leben zu riskieren? Kann ich mir echt nicht vorstellen. Ebenso wenig kapiere ich, wie ein Moderatorentrio einen solchen eigentlich menschenverachtenden Wettkampf guten Gewissens durchziehen kann. Sicher, alle Teilnehmer machen da aus freien Stücken mit, aber hätte man die Konsole nicht einfach verlosen oder dem Sieger eines *Wii Sports*-Tennisturniers in die Hand drücken können? In ein paar Wochen steht das System unter Garantie in ausreichenden Stückzahlen in allen Geschäften, bis dahin lassen sich mit den Kids sicher noch andere Freizeitaktivitäten finden, die genauso viel Spaß machen wie eine Wii-Session. Ein krasses Armutszeugnis für unsere materialistische „Genuss sofort"-Gesellschaft.

NEWS-TICKER

TODESFALL BEI Wii-WETTBEWERB Ein US-Radiosender rief jüngst zu einem riskanten Wettbewerb auf. Unter dem Motto „Hold your wee for a Wii" (Halte dein Wasser für eine Wii) sollten die Teilnehmer große Mengen Wasser trinken. Wer das am längsten ohne Toilettenpause aushielt, konnte eine Wii gewinnen. Nachdem Jennifer Strange – Mutter von drei Kindern – bereits über sieben Liter Wasser getrunken hatte, gab sie auf und fuhr nach Hause. Dort verstarb sie kurze Zeit später an den Folgen einer Wasservergiftung.

UND DER EMMY GEHT AN ... Die National Academy of Television Arts and Sciences vergibt nicht nur jährlich die Emmy-Auszeichnungen für die besten TV-Shows, -Darsteller und Co., sondern verleiht die Preise auch für wegweisende technische Erfindungen. Nintendo gewann einen Emmy für das D-Pad, das Steuerkreuz, das 1985 zum ersten Mal mit dem NES-Gamepad das Licht der Welt erblickte.

Fakten

- Kompatibel mit Pokémon Diamond & Pearl für den DS
- Kein 16:9-Modus
- Der Stadionsprecher ist wieder da!
- Unterstützt alle 493 Pokémon
- Online-Modus ist vorhanden …
- … erfordert aber einen separaten Freundescode
- Drei Steuerungsvarianten, allesamt ohne Nunchuk

POKÉBALL LOS! Die flüssigen Animationen der Trainer wirken sehr dynamisch. BILD: N-ZONE

NACHTLEBEN Auf dieser Insel finden sämtliche Wettkämpfe statt. BILD: N-ZONE

TROPISCH Die Arenen sind stilvoll inszeniert und beeindrucken durch famose Optik. BILD: N-ZONE

Pokémon Battle Revolution

Pikachu und Co. überfallen das Internet. Was taugt das erste onlinefähige Wii-Spiel?

VIDEO AUF DVD

AUTOR: FELIX KOTHE/CHRISTOPH KRAUS

Fluch oder Segen? Mit dieser Frage beschäftigen sich seit dem ersten großen Pokémon-Boom nicht nur die Zocker, sondern auch leidgeplagte Eltern. Unbestritten ist jedoch: Millionen Fans wurden von den Handheld-Hits, die sich bis jetzt über vier Pokémon-Generationen erstrecken, in den Bann gezogen und erst Monate später wieder losgelassen. Für Aufsehen sorgte vor einiger Zeit die dreiteilige N64-Reihe *Pokémon Stadium* (ein Teil blieb den Japanern vorbehalten) sowie die GameCube-Nachfolger *Pokémon Colosseum* und *Pokémon XD: Der dunkle Sturm*. Auch wenn sich bei den beiden letztgenannten „Light"-Rollenspielen die Gemüter teilen, handelt es sich doch um handwerklich sauber inszenierte RPGs, die einen gewissen Pokémon-Bonus nicht von der Hand weisen können. Die Messlatte für zukünftige Spiele ist also recht hoch. Wird der Wii-Ableger seinen Vorgängern gerecht?

WILLKOMMEN IN DER ARENA

Selbstredend besteht das Herz des Spieles aus dem Kampf-Modus, in dem sich zwei oder mehr Pokémon in spannenden Gefechten gegenüberstehen. Rundenbasiertend wählt ihr eine von insgesamt vier Attacken aus, mit dem euer Schützling den Kontrahenten in die Knie zwingt. Doch neben der Wahl des Angriffs beinhalten auch Wettereffekte, Statusveränderungen, Spezialeigenschaften sowie das Verhältnis der verschiedenen Pokémon-Typen zueinander einen wichtigen taktischen Aspekt, den es in einem Kampf zu berücksichtigen gilt. So haben Feuer-Pokémon beispielsweise keine Chance gegen Wasser-Attacken, Blitz-Angriffe wiederum sind effektiv gegen H_2O-Monster. Derlei Elemente bringen die nötige Abwechslung in einem Pokémon-Kampf und sorgen dafür, dass keine Konfrontation der anderen gleicht.

RITTER OHNE SCHWERT

In den Handheld-Abenteuern ging es in erster Linie um das Einfangen und Trainieren der kleinen Tierchen und das Lösen der Hauptqueste. *Pokémon Stadi-*

TRAINERPASS Hier könnt ihr euch ein Profil anlegen eure Pokémon verewigen. BILD: N-ZONE

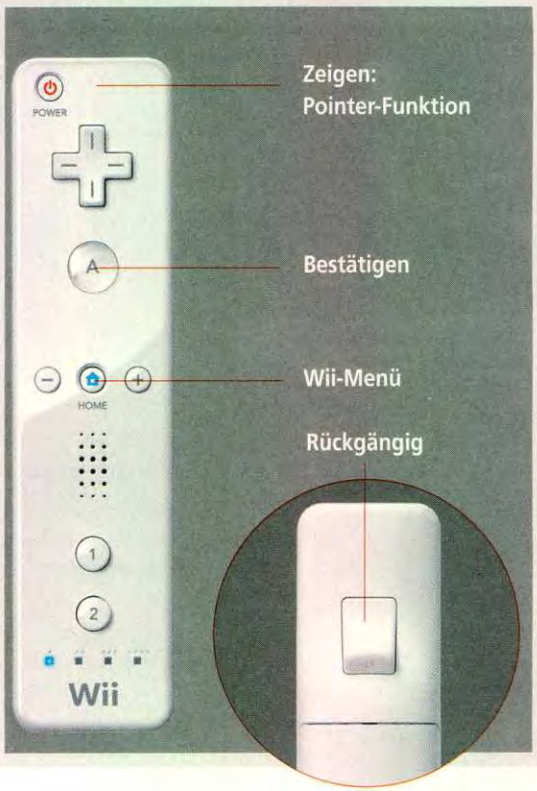
KAMPF Hier treffen die Kontrahenten aufeinander. BILD: N-ZONE

ABSORBER Teilweise werden die Effekte im Kampf per Splitscreen angezeigt. BILD: N-ZONE

Controller-Check

Die einfachste Art, ein Spiel zu steuern!

Aus der simplen Bedienung des Spiels resultieren drei hervorragende Steuerungsschemata, welche die Einfachheit des Ein-Hand-Controllers perfekt zur Geltung bringen. Übermäßig komplizierte Tastenbelegungen oder gar überflüssiger Nunchuck-Gebrauch werden vermieden. Stattdessen setzt Nintendo ganz im Sinne der Wii auf eine einfache Bedienungsmethode, welche vor allem Neulingen einen schnellen Einstieg ermöglicht. Hier erhaltet ihr eine Übersicht zu der Standardvariante:



um bot zwar keine eigenständige Story, überzeugte jedoch mit fantastischen, ausgereiften und komplexen Duell-Modi. Die GameCube-Teile boten einen nicht ganz so fesselnden, aber dennoch kreativen und einfallsreichen Abenteuermodus, in dem man verwunschene Krypto-Pokémon fing und sie von ihrem Schattendasein befreite. In *Battle Revolution* hingegen weht ein etwas anderer Wind. Der Abenteuer-Modus wurde abgeschafft und die Komplexität des Battle-Modus stark zurückgeschraubt. Dies hat zur Folge, dass die Anzahl der Spielmodi sehr beschränkt ist. Um mit einem Pokémon-Team in den Ring steigen zu können, benötigt jeder Spieler zunächst einen Trainerpass, auf dem er selbst und seine kleinen Mitstreiter registriert sind. Allerdings können hier nur die in *Battle Revolution* registrierten Pokémon eingetragen werden. Und diese könnt ihr ausschließlich auf eure Wii laden, wenn ihr einen DS mit *Pokémon Diamond & Pearl* besitzt – diesmal funktioniert der Datentransfer aber ganz simpel per WLAN! Allerdings ist es nicht mehr möglich, im Stil von *Pokémon Stadium* auf eine breit gefächerte Auswahl an vorgefertigten Pokémon zurückzugreifen. Lediglich ein Starter-Team, bestehend aus sechs eher schwachen Pokémon, wird euch zur Verfügung gestellt. Positiv fällt im Kampfmodus jedoch auf, dass zwei Spieler mit nur einer Fernbedienung zocken können und sie in der Tradition von *Advance Wars* einfach nach jedem Spielzug weiterreichen.

» Die Pokémon haben erstmals Körperkontakt! «

GEGEN DIE WELT

Neben dem Mii-Kanal zeigt auch *Pokémon Battle Revolution*, wie man den internen Speicher der Wii-Fernbedienung

BERÜHRUNGSÄNGSTE? Zum ersten Mal treffen die Pokémon direkt aufeinander. BILD: N-ZONE

STYLISCH Im Intro schwenkt die Kamera durch die Arenen. BILD: N-ZONE

ÜBERSICHT Die Schauplätze sind allesamt sehr abwechslungsreich. BILD: N-ZONE

sinnvoll nutzen kann. Hier habt ihr die Möglichkeit, entworfene Trainerpässe abzuspeichern und gegebenenfalls zu Freunden mitzunehmen. Ein lobenswertes Feature! Wer erst einmal den entscheidenden Schritt in den Ring getan hat, wird von den spektakulärsten, eindrucksvollsten und schönsten Kampfeffekten verwöhnt, die man jemals in einem Pokémon-Spiel gesehen hat. Die Kämpfe werden wie gewohnt in gigantischen Arenen ausgetragen, in denen sich entweder zwei Taschenmonster in einem Einzelkampf oder vier in einem Doppelkampf gegenüberstehen. Zwar gibt es für jede Attacke auch weiterhin nur eine einzige Animation, doch dafür interagieren die kleinen Racker nun auch manchmal körperlich miteinander. Ebenso kann die Inszenierung der Kämpfe dank guter Arenen-Designs, halsbrecherischer Kamera-Fahrten und – jetzt bitte alle anschnallen! – des allseits beliebten Stadionsprechers überzeugen. Die Charaktermodelle der neuen Pokémon und Trainer wirken sehr dynamisch und zeugen von Liebe zum Detail. Im Gegensatz hierzu stehen allerdings die 3D-Figuren einiger älterer Sammelmonster, die teilweise wie aus *Colosseum* übernommen wirken.

EIN HALBES SPIEL

Sobald man sich durch alle Menüs, Spielmodi und Tutorials durchgeklickt hat wird man sich zu Recht fragen: „Und wo ist der Rest?" Denn mit den Blitzkämpfen, der DS-Connectivity und dem Online-Modus (siehe Extrakasten) hören die Features leider schon auf. Nette Gimmicks wie etwa der Shop für weitere Accessoires, mit denen ihr euren Charakter ausstatten dürft, sind zwar einfallsreich inszeniert, erreichen aber bei weitem nicht den Spaßfaktor der Minispiele aus *Stadium*. Das neue Pokémon-Spiel vermittelt in vielen Punkten eine gewisse Unfertigkeit und verbreitet das unangenehme Gefühl, Opfer des Kapitalismus geworden zu sein. Wer mit einem Kampfspektakel vom Umfang eines *Pokémon Stadium 2* gerechnet hat, wird also enttäuscht werden, und wer mit Pokémon sowieso nix anfangen kann, an dem zieht das Spiel gnadenlos vorbei. Für alle Fans, die ihre Monster schon immer in schicker 3D-Optik erleben wollten, hat *Battle Revolution* trotzdem seine Daseinsberechtigung – als aufgebohrte Variante der 2D-Schlachten taugt der Titel zwar allemal, darüber hinaus bietet er jedoch zu wenig. ■

Was taugen die Online-Kämpfe?

Das erste onlinefähige Wii-Spiel ist da! *Pokémon Battle Revolution* bietet die Möglichkeit, sich im Internet mit Spielern aus aller Welt zu duellieren. Euch stehen zwei Spielmodi zur Verfügung: Global und Freunde. Ersteres dient zur weltweiten Rivalensuche und schickt euch per Zufallsgenerator in einen Kampf mit einem anderen *Battle Revolution*-Besitzer. Eine Rangeinteilung und eine umfassende Statistik sucht man vergebens.

Habt ihr einen Freund registriert, könnt ihr mit ihm in den Ring steigen. Manchmal werdet ihr von lästigen, kleinen Ladezeiten verfolgt, die sich zwischen verschiedenen Einstellungen befinden. Sprich: Pokémon wählen, warten, Attacke wählen, warten, Ziel wählen, warten usw. …

Im Endeffekt vermittelt der Online-Modus einen Eindruck von „Wir brauchen möglichst schnell ein onlinefähiges Spiel!". Dies kommt weder dem Spielspaß noch dem Franchise zugute, welches seit einigen Ablegern kaum mehr an vergangene Qualitäten anknüpft. Was geboten wird, ist teilweise unzeitgemäß und überzeugt lediglich durch seine bloße Anwesenheit. Schade!

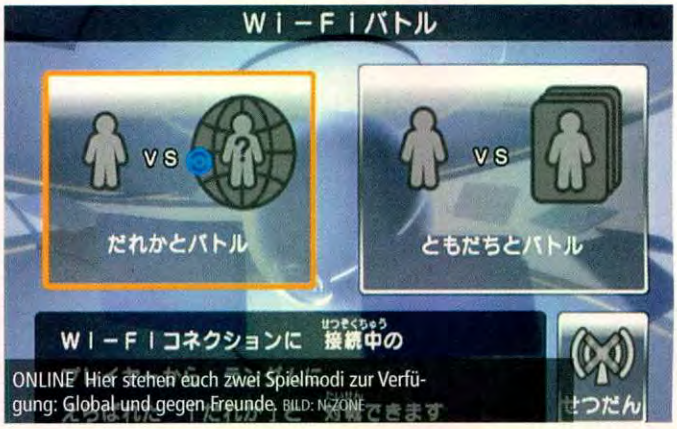
SPIELMODI ★★☆☆☆
Die Vielfalt der Spielmodi beschränkt sich auf den Standard-Battle-Modus. Hier könnt ihr in Doppelkämpfen gegen Trainer aus aller Welt oder aus eurer Freundesliste antreten.

KOMMUNIKATION ★☆☆☆☆
Es bestehen keine Kommunikationsmöglichkeiten. Zu Zeiten der Wii sollte eine Text-Chat-Funktion das Minimum darstellen, zumal dies mit der Fernbedienung besser als mit jedem herkömmlichen Pad funktioniert. Immerhin können Freunde und Bekannte per Code registriert werden.

LADEZEITEN ★★★☆☆
Die Ladezeiten halten sich im erträglichen Rahmen. Allerdings müsst ihr nach jeder Eingabe – sei es die Wahl eines Pokémon, einer Attacke oder einer Einstellung – einige Sekunden warten, was mitunter schon mal recht nervig werden kann.

GESAMT ★★☆☆☆
So sehr wir uns über das erste onlinefähige Wii-Spiel freuen, hier wäre definitiv mehr drin gewesen. Ein Kaufgrund ist der Online-Modus sicherlich nicht, zumal die kompatiblen DS-Editionen Diamond und Pearl bereits das Wi-Fi-Feature unterstützen. Fehlende Kommunikationsmöglichkeiten und vereinzelte, lästige Ladezeiten sind auf Next-Gen-Konsolen einfach nicht mehr angemessen.

VERWALTUNG Hier könnt ihr eure DS-Pokémon registrieren und für Kämpfe zurücklegen. BILD: N-ZONE



ONLINE Hier stehen euch zwei Spielmodi zur Verfügung: Global und gegen Freunde. BILD: N-ZONE

Detail-Check

Wie schlägt sich Pokémon Battle Revolution im Vergleich zu den Vorgängern? Was ist neu? Was hat sich verändert? Trägt das Spiel seinen Namen zu Recht?

BILD: N-ZONE

POKÉMON BATTLE REVOLUTION

GAMEPLAY ★★★☆☆

Pokémon: 493
Abenteuermodus: Nein
Battle-Modus: Ja
Story: Keine

Steuerung: Die Steuerung macht einen klaren Schritt nach vorne und überzeugt mit einfacher Tastenbelegung und der famosen Unterstützung des Ein-Hand-Controllers. Bietet alternative Bedienungsvarianten.
Motivation: Sehr gering. Ohne einen Internetzugang oder die DS-Spiele Diamond und Pearl bietet Battle Revolution weder etwas Motivierendes noch etwas Neues.
Multiplayer: Gut. Auch zu zweit mit nur einer Fernbedienung spielbar. Doppelkämpfe hätten jedoch auch umgesetzt werden sollen!
Online-Modus: Passabel! Der eigentliche Online-Modus ist zwar ein Fortschritt, wurde aber stiefmütterlich umgesetzt und enttäuscht wegen seiner unzeitgemäßen Inszenierung.
Besonderheiten: Online-Modus; DS-Connectivity; Trainerpässe; Speicher der Fernbedienung wird genutzt

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Schick! Die neuen Pokémon wurden merklich aufwendig in Szene gesetzt, die älteren wirken wie lieblos portiert. Sehr hübsche Effekte.
Sound: Gut. Die Hintergrundmelodien können zwar lange nicht mit Colosseum mithalten, passen jedoch wie die Faust aufs Auge. Der Stadionsprecher ist zurück!

GESAMTWERTUNG
★★★½☆

BILD: N-ZONE

POKÉMON COLOSSEUM (GC)

GAMEPLAY ★★★★☆

Pokémon: 386
Abenteuermodus: Ja
Battle-Modus: Ja
Story: In der Rolle eines angehenden Pokémon-Trainers müsst ihr so genannte Krypto-Pokémon fangen und heilen. Zwar kein Hit, aber mal was anderes!
Steuerung: Optimal angepasste Steuerung, die aufgrund des integrierten Abenteuermodus auch etwas komplexer ausfällt. Innerhalb der Kämpfe bewegt sich jedoch alles in angemessenem Rahmen.

Motivation: Hoch. Dank des zusätzlichen Abenteuermodus erhält sich der Spielspaß über mehrere Stunden. Außerdem bietet Colosseum einen Battle-Modus.
Multiplayer: Passabel. Der aufwendige und kostspielige Mehrspielermodus konnte nur mit GBA-Zwang genossen werden.

Online-Modus: Nicht vorhanden!

Besonderheiten: Abenteuermodus; GBA-Connectivity; neues Feature: Krypto-Pokémon

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Passabel. Die Pokémon-Modelle sehen weniger gelungen aus, dafür überzeugen die Effekte und das fantastische Leveldesign des Abenteuermodus.
Sound: Fantastisch! Noch nie zuvor hat es in einem Pokémon-Spiel dermaßen schöne Hintergrundmelodien gegeben. Der Stadionsprecher fiel leider weg.

GESAMTWERTUNG
★★★★☆

BILD: N-ZONE

POKÉMON STADIUM (N64)

GAMEPLAY ★★★★½

Pokémon: 151
Abenteuermodus: Nein
Battle-Modus: Ja
Story: Keine

Steuerung: Nutzt den Nintendo-64-Controller in vollen Zügen aus. Die Menünavigation gestaltet sich sehr übersichtlich und einfach. Auch die Minispiele begeistern durch simple Steuerungsmethoden.

Motivation: Hoch. So einfach und simpel wurde ein 3D-Pokémon-Spiel hinterher nicht mehr umgesetzt. Zu viert ein echter Kracher. Die Minispiele überzeugen!
Multiplayer: Super! Nicht nur, dass die normalen Kämpfe in vollen Zügen ausgekostet werden, das Spiel bietet auch noch zusätzliche Minispiele!
Online-Modus: Nicht vorhanden!

Besonderheiten: Minispiele; Arenaleiter-Parcours; Game-Boy-Pokémon-Spiele konnten gespielt werden.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Gut! Sämtliche 151 Pokémon wurden erstmals in 3D präsentiert. Die Effekte sind recht ansehnlich, die Grafik überzeugt durch Detailreichtum.
Sound: Gut. Der Stadionsprecher schafft eine passende Atmosphäre, die die Kämpfe optimal untermalt. Die Melodien sind typische Pokémon-Stücke.

GESAMTWERTUNG
★★★★½

Unterm Strich schneidet *Pokémon Battle Revolution* schlechter als die Vorgänger ab. *Stadium* setzte markante Akzente in Sachen Battle-Modus und *Colosseum* begeisterte mit seinem erwachsen wirkenden Adventure. Beim nächsten Mal bitte wieder in gewohnter Qualität!

FELIX KOTHE
lässt Pikachu auf Christoph los.

Ich bin enttäuscht. Als angesehener und allerorts gefürchteter Pokémon-Trainer war ich gespannt, wie die Entwickler das erste onlinefähige Wii-Spiel umsetzen würden. Im Endeffekt ist das Game nicht mehr als eine stark abgespeckte Form von *Pokémon Stadium* beziehungsweise eine erweiterte Version von *Pokémon Box*. Auch der Online-Modus hätte großzügiger ausfallen können. Im Grunde ist *Battle Revolution* nicht mehr als ein nettes Add-on für die DS-Spiele, um seine Sammelmonster in schickem 3D zu bewundern. Schade eigentlich, daraus hätte mehr werden können!

CHRISTOPH KRAUS
hält sein Endivie schützend vor sich.

Als das Pokémon-Tauschen zu den Höhepunkten eines Schultags zählte, stand *Pokémon Stadium 2* in meiner Gunst ganz oben. Massig Minispiele, ein geniales Pokémon-Quiz und ein umfangreicher Kampfmodus sorgten nach der Schule für hitzige Gefechte mit Freunden, die ihre Pokémon mittels Transfer Pak aufs N64 brachten. *Battle Revolution* bereitet dem Kabelchaos endlich ein Ende, bietet jedoch weitaus weniger Umfang. Die Online-Modi reichen mir zudem völlig aus. Ich bin halt genügsam!

POKÉMON BATTLE ...

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak
Sprache:	Japanisch
Sprachbarriere:	Hoch
Termin:	2007
Spieler:	1-2
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Pokémon XD: Der dunkle ...

- Hübsche Inszenierung
- Jetzt wieder mit Kommentator!
- Online-Modus weist Schwächen auf
- Enttäuschend geringer Umfang

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 86% SOUND 78%

MULTIPLAYER **82%** SINGLEPLAYER **74%**

Ansehnlicher Multiplayer-Spaß! Volles Potenzial wird jedoch nur mit den DS-Pendants erreicht.

Nintendo Classic-Controller

Das ultimative Pad für die Virtual Console!

ALLES IM GRIFF Die Buttons sind allesamt sehr gut zu erreichen. BILD: N-ZONE

Wer häufig Klassiker auf der Virtual Console spielt, kommt um den Classic-Controller kaum herum. Dieser wird per Kabel an die Wii-Remote angeschlossen und ist somit zumindest zum Teil kabellos. Optisch erinnert das schmucke Stück an den Controller des SNES, bietet aber weit mehr Funktionen wie zwei weitere Schulter-Buttons, einen Home-Button, zwei Analogsticks und eine Erweiterungsmöglichkeit auf der Unterseite. In der Praxis überzeugt das Pad durch gute Ergonomie, Präzision und Qualität und ist somit sehr empfehlenswert. Bei Nintendo-64-Spielen wie *Super Mario 64* greift man aufgrund der Button-Belegung anstatt zum Classic-Controller ausnahmsweise aber besser zum GameCube-Pad. ■

TEST
CLASSIC CONTROLLER

Typ:	Controller
Hersteller:	Nintendo
Info-Telefon:	01803 - 18 18 00
Web:	www.nintendo.de
Preis:	Ca. € 20,-
Preis-Leistung:	Sehr gut

- Gute Ergonomie
- Sehr präzise
- Gute Qualität
- Nicht ganz kabellos

WERTUNG ★★★★★

Der perfekte Controller für eure Virtual-Console-Spiele: Wer auf Klassiker steht, kommt um dieses Pad kaum herum!

AUGENWEIDE Mithilfe dieser Kabel lässt sich die Bildqualität stark verbessern. BILDER: NINTENDO

Nintendo-RGB- und Komponenten-Kabel

Das passende Kabel für euren TV!

Das der Wii beiliegende AV-Kabel kann in puncto Bildqualität nicht wirklich überzeugen – grafikverliebte Spieler klagen über verwaschene Texturen, keine klaren Farbtrennungen und ein etwas unscharfes Bild. Doch jetzt hat Nintendo zwei weitere Kabel im Angebot, die euch das bestmögliche Wii-Bild auf eure TV-Geräte zaubern. Spieler, die ihre Wii an einem Röhrenfernseher betreiben, greifen zum RGB-Kabel, das die drei Grundfarben in separaten Leitungen überträgt und somit ein schärferes Bild, besseren Kontrast und schönere Farben liefert. Lediglich ein zusätzlicher Audio-Ausgang für den Anschluss an die Stereoanlage wäre bei dem RGB-Kabel wünschenswert gewesen. Diejenigen Wii-Besitzer, die bereits den Sprung zur neuen Generation von hochauflösenden Fernsehern vollzogen haben, sind mit dem Komponenten-Kabel von Nintendo bestens beraten. Auch dieses liefert an Fernsehern mit Komponenten-Eingang eine um Welten bessere Bildqualität als das Standard-AV-Kabel. Wer also Wert auf eine saubere Darstellung der Wii-Grafik auf seiner Glotze legt, kommt um den Kauf eines der beiden Kabel wohl nicht herum, auch wenn die Preise dafür mit jeweils 30 Euro doch etwas hoch sind. ■

TEST
NINTENDO-RGB-KABEL

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Nintendo
Info-Telefon:	01803 - 18 18 00
Web:	www.nintendo.de
Preis:	Ca. € 30,-
Preis-Leistung:	Geht so

- Ideal für Röhrenfernseher
- Bessere Bildqualität
- Kein Extra-Audio-Anschluss
- Hoher Preis

WERTUNG ★★★★★

TEST
KOMPONENTEN-KABEL

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Nintendo
Info-Telefon:	01803 - 18 18 00
Web:	www.nintendo.de
Preis:	Ca. € 30,-
Preis-Leistung:	Geht so

- Für LCD-, Plasma-Fernseher
- Bessere Bildqualität
- Ausreichend langes Kabel
- Hoher Preis

WERTUNG ★★★★★

Mit diesen Kabeln seid ihr gut beraten: die Unterschiede bei der Bildqualität sind auf den ersten Blick sofort erkennbar.

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
GAMECUBE				
GameCube-Controller	Controller	Nintendo	€ 40,-	★★★★★
MicroCON Wireless	Controller	Madcatz	€ 30,-	★★★★☆
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
Cube Pad	Controller	SpeedLink	€ 13,-	★★★★☆
CubeShock	Controller	Madrics	€ 10,-	★★☆☆☆
Madrics CubeShock	Controller	Madrics	€ 15,-	★★☆☆☆
Brooklyn Booster XXL	Lenkrad	Vidis	€ 60,-	★★★★★
Force Feedback Wheel	Lenkrad	Logitech	€ 80,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Vidis	€ 10,-	★★★★☆
Action Replay	Cheat-Modul	Datel	€ 40,-	★★★★☆
Memory Card XXL	Speicherkarte	Madrics	€ 17,-	★★★★☆
Z-680	5.1-Boxen	Logitech	€ 499,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
NINTENDO DS				
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★☆
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★☆☆
Brooklyn Accessory-Kit	Zubehör	Vidis	€ 8,-	★★★☆☆
GAME BOY ADVANCE				
Action Replay GBA	Cheat-Modul	Bigben	€ 30,-	★★★★☆
Adv. Power Grip SP	Zubehör	Jöllenbeck	€ 20,-	★★★★☆
GBA-SP-Akku	Zubehör	Bigben	€ 9,-	★★★★☆
GAME BOY MICRO				
Game Boy Micro Pack 2	Zubehör	Bigben	€ 30,-	★★★☆☆
Game Boy Micro Bag	Tasche	Bigben	€ 20,-	★★☆☆☆

LESERBRIEFE

»Damals bei Ocarina of Time kosteten mich die Dungeons Tage, um sie zu meistern.«

CHRISTIAN

Immer noch gibt es für euch vor allem ein Thema: Twilight Princess. Außerdem erreichten uns einige interessante Meinungen zur Wii.

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Leserzitate

Euer Wii-Newsletter ist eine wirklich tolle Idee!
STEFAN HOBEL

Das stimmigste und düsterste Zelda ist nach wie vor Majora's Mask.
MELANIE

Die N-ZONE ist meine absolute Lieblingszeitschrift!
ANDREAS FISCHER

Steuerung und Spielspaß sind einfach wichtiger als Grafikpracht!
MAXIMILIAN KLEIN

Doof, dass in nächster Zeit so wenig Top-Titel erscheinen.
MICHAEL PRASSER

Die N-ZONE ist meine absolute Lieblingszeitschrift!
ANDREAS FISCHER

KRITIK AM LESERBRIEF

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
der Leserbrief von Julia Lorenz im letzten Heft hat mich genauso aufgebracht, wie es der *Zelda*-Test angeblich bei ihr getan hat. Ich bin auch ein stolzer Wii-Besitzer, trauere der GameCube-Ära aber ebenso nach.
Julia, dass du die Wertung für *Zelda* nicht teilen kannst, ist einzig und allein deine Sache, dass du Nintendo und sogar der N-ZONE jedoch vorwirfst, beide würden den GameCube vernachlässigen, ist gänzlich übertrieben. Die N-ZONE-Redaktion wird der Cube-Version keineswegs „aus Mitleid" 97% gegeben haben. Wieso auch? Das Spiel hat auf dem GameCube 97% verdient und ist somit – wenn ich mich nicht irre – das „beste" Cube-Spiel. Dem kann ich nur zustimmen. Das Spiel ist besser als *The Wind Waker*, daher die hohe Wertung. Du schreibst, Nintendo sei nichts heiliger als Wii. Was erwartest du von einer Firma, die Millionen in eine Konsole gesteckt hat, sie auf den Markt bringt und dafür auch gute Spiele herausbringen will, besonders zum Launch? Wenn du dies aus Nintendos Sicht der Dinge betrachten würdest, würdest du sehen, dass es richtig und wichtig war, *Twilight Princess* auch für die Wii herauszubringen. Die Konsole hätte sonst sicher nicht einen so reißenden Absatz gefunden! Du wirfst Nintendo auch noch vor, die Cube-Version zu vernachlässigen, da Cube-Spieler ja länger warten müssen. Sagen wir es mal so: Nintendo hätte das Spiel genauso gut auch nur für die Wii veröffentlichen können. Haben sie aber nicht – weil sie an die „Nur-noch-GameCube-Spieler" gedacht haben. Ich hoffe du hast eingesehen, dass nun die „New Generation" für Nintendo und die Spieler angebrochen ist, sie also von nun an alle Kosten und Mühen in die Wii (und den DS) stecken, um diese wunderbare Konsole ausreichend zu unterstützen. Irgendwann muss man sich immer von einer Konsole verabschieden. Damit musst du dich einfach abfinden.
MARK ELPERS

ZELDA ZU LEICHT?

Liebes N-Zone-Team!
Nach 62 Stunden und etlichen Tagen voller Spielspaß ist es nun endlich so weit und ich habe *Twilight Princess* (Wii) durchgezockt. Ich habe mir viel Zeit genommen, die Landschaften, Grafiken und Charaktere zu betrachten und alles in allem hat mir das Spiel auch sehr gut gefallen, ABER: Wo waren die grandiosen Minispiele, wie ich sie aus *OoT* und speziell *Majora's Mask* kenne? Als ich beispielsweise Hyrule-Stadt zum ersten Mal betreten habe, war ich gespannt, was sich Shigeru Miyamoto und Co. wohl diesmal wieder Tolles haben einfallen lassen, und alles, was der Spielabschnitt zu bieten hatte, war ein lausiges Superstar-Minispiel, das zu diesem Zeitpunkt noch nicht mal zur Gänze gelöst werden konnte. Auch die Interaktion mit den Stadtbewohnern war kaum gegeben, es herrschte zwar reges Treiben, sprechen konnte man aber mit kaum jemandem. Und wo waren die gut versteckten Herzteile? Die Jagd nach den goldenen Insekten entpuppte sich auch als Kinderspiel und die zahlreichen Nebenquests suche ich noch bis heute vergebens. Selbst die Dungeons sind meiner Meinung nach viel zu leicht geraten und bei den Rätseln kommt man auch kaum ins Grübeln. Vielleicht liegt es ja daran, dass dies nicht mein erstes *Zelda*-Abenteuer war und ich die Vorgehensweise bereits einigermaßen erahnen kann, wenn ich aber an den Wald- und Wassertempel aus *Ocarina of Time* zurückdenke, wird mir ganz anders ums Herz, da mich diese Dungeons damals Tage kosteten, um sie zu meistern. Selbstverständlich kann man *TP* so gesehen nicht mit *OoT* vergleichen, da Letzteres 1998 *Zelda* in die dritte Dimension katapultierte, der Zauber eines *OoT* wird aber meiner Meinung nach von *TP* bei weitem nicht erreicht.
CHRISTIAN

ENDLICH WIEDER ZOCKEN

Hallo N-ZONE
Ich bin jemand, der unheimlich gerne zockt. Da ich aber vor vier Jahren einen Schlaganfall erlitten habe und bis heute die Folgeschäden davon trage, eine Lähmung der linken Seite, war es für mich mit dem Zocken vorbei. Schließlich kann ich meine linke Hand nicht mehr

benutzen und alle Konsolen und die dazugehörigen Controller können nur mit beiden Händen bedient werden. Daher mein Lob an die neue Wii – eine Konsole, auf der auch ich endlich wieder zocken kann. Die Wii-Fernbedienung ist das Beste, was Nintendo bisher entwickelt hat, denn sie gibt auch Menschen wie mir die Möglichkeit, mit nur einer Hand zu spielen und die Spiele wie *Wii Sports, Wii Play* oder *Super Monkey Ball Banana Blitz* – um nur ein paar zu nennen – sind einfach klasse. Klar, man kann nicht alle Spiele nur mit der Wii-Fernbedienung spielen, da man für manche auch den Nunchuk benötigt, aber trotz allem ist die neue Wii ein Meilenstein, da sie nicht nur – wie Nintendo es beschreibt – die jüngere und die ältere Generation anspricht, sondern auch Menschen mit Behinderung. Ich hoffe, es erscheinen noch viele Games, die nur mit der Wii-Fernbedienung gezockt werden können.

GRUSS, KERSTIN

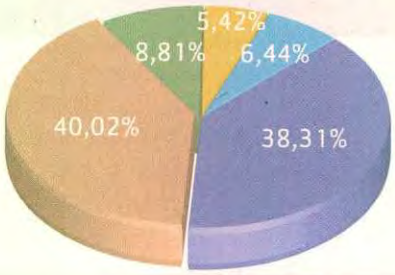
KRITIK EINER SPIELERIN

Hallo N-ZONE,
Weil ich immer mal wieder die N-ZONE meines Bruders durchblättere, muss ich jetzt mal meinen Senf dazugeben. Es geht um die Diskussion, ob die Wii neue Zielgruppen erschließen kann. Ja, kann sie. Der DS hat es auch geschafft. Allerdings: Die PS2 konnte es auch – ganz ohne Motion Control oder Touchscreen. Denn letztendlich kommt es nicht auf die Grundausstattung einer Konsole an. Spiele, die die PS2 massenmarkttauglich machten – und auch unter meinen Fernseher brachten – sind Titel wie *Buzz, Eyetoy* oder *Singstar*: revolutionär, anders, spaßig. Viele meiner Freundinnen lieben diese Spiele. Auf der Wii meines Bruders haben wir schon gebowlt, Hasen verprügelt und so weiter. Lustige Ideen, allerdings bisher noch nicht vergleichbar mit dem Gefühl, auf einer Party *Singstar* zu spielen. Das hat alles noch nicht den Zauber, den diese Titel auf Nichtspieler ausüben – wie gesagt, ganz ohne die neueste Technik. Einige meiner Freundinnen liebäugeln derzeit ebenfalls mit der PS2. Sie ist günstig und es gibt tolle Spiele. Die Wii war für alle bisher eher ein Gimmick – nichts, für das sie 250 Euro (plus Spiel) bezahlen würden. Nintendo hat also noch einen langen Weg vor sich.

HEIKE KNITTEL (23)

Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

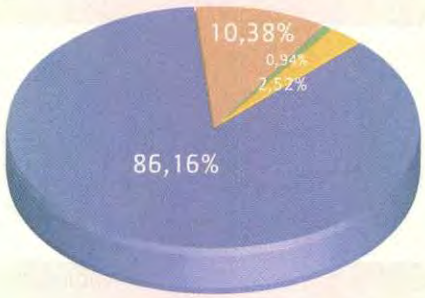


Wie viele Miis tummeln sich bereits auf eurer Wii-Konsole?

- 1 bis 5
- 6 bis 15
- 16 bis 25
- 26 bis 35
- mehr als 35

Habt ihr bereits ein Virtual-Console-Game gekauft?

- Nein
- Ja, eins
- Ja, zwei
- Ja, drei oder mehr

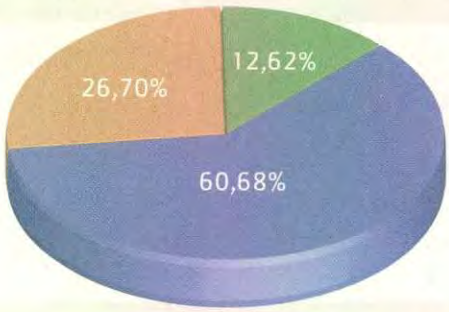


An die Wii-Neubesitzer: Wie zufrieden seid ihr bislang mit der Wii-Konsole?

- Ich bin absolut zufrieden. Wii rockt!
- Ich bin schon zufrieden, die Wii könnte aber besser sein.
- Ich bin nicht wirklich zufrieden.
- Wii ist für mich eine Enttäuschung

Ist euch schon einmal ein Bug in einem Wii-Spiel aufgefallen?

- Nein, bislang kann ich nicht klagen.
- Ja, aber nur eine Kleinigkeit.
- Ja und er hat mich sehr gestört!



Welcher Wii-Ego-Shooter ist für euch die Nummer Eins?

- Red Steel
- Call of Duty 3
- Far Cry: Vengeance

Leser fragen, N-ZONE antwortet

UPDATES FÜR WII

Sehr geehrtes N-ZONE-Team!
Ich habe eine Frage zu den Updates der Nintendo Wii.
Kann man sich vielleicht irgendwo informieren, wann das nächste Update für die Nintendo Wii erscheint? Oder wisst ihr über den Ablauf der Updates schon Bescheid? Und noch eins: Was verbessern bzw. ändern die Updates der Dream-Konsole überhaupt? Erscheint vielleicht ein Update, damit man DVDs schauen kann? Es wäre schön, wenn ihr mir Informationen schicken könntet! Ihr seid das informativste Nintendo-Magazin. Macht weiter so.
ROBIN BECKMANN

Hallo Robin, von neuen Updates für die Wii-Konsole erfährst du erfahrungsgemäß am schnellsten, indem du ab und an in ein Nintendo-Forum schaust. Unsere tollen User auf www.n-zone.de melden sich sofort im Forum, sobald sie entdecken, dass es ein neues Update gibt. Der unbequemere Weg wäre es, einfach regelmäßig nach neuen Updates zu suchen.
Manche dieser Updates fügen der Konsole neue Funktionen hinzu, so kann man zum Beispiel ab Werk keine Spielstände auf die SD-Card kopieren, zuerst muss neue Software aus dem Netz geladen werden. Auch weitere Kanäle und kleine, für den User „unsichtbare" Verbesserungen finden so ihren Weg auf die Konsole. Ein DVD-Player-Update bezweifeln wir jedoch, da der Wii hardwareseitig einige Features fehlen, um wirklich als DVD-Player zu funktionieren. Beispielsweise besitzt die Konsole keinen digitalen Audioausgang und der ist für den vollen DVD-Genuss nun mal Pflicht.

POETISCHE KOSTBARKEIT

Das (W)ii-Gedicht
Das ganze Volk, es schreit: Yipii !
Was ist das für ne Hysterii?
Ist Konsumiirn von Kokain jetzt legitim?
Ist Michael Jackson endlich tot?
Nein!! Es ist Nintendos Wii
Der Name eine Sinfonii
Ihre Technik sorgt für Euphorii
Sie macht viel Spaß und das mit Garantii
Was die Zukunft bringt, das weiß man nii
Doch hier nun kommt die Ironii
Der Name lautet ganzklar Wii!!
NASSER ATTAR

Saubere Arbeit, Nasser!
Mit diesem Gedicht hast du eiskalt alles überboten, was uns sonst noch an Leserpost zum Thema Wii-Wortspiele erreichte. Niemand sonst schaffte es, so oft ein Doppel-i in seine Texte einzubauen und erst recht nicht in dieser schrullig-seltsamen Art und Weise. Dein Gedicht mag vielleicht nicht das Beste seiner Zunft sein, ist aber auf eine entwaffnende Art und Weise dämlich, harmlos und ehrlich. Wir mögen es halt einfach und küren dich daher zum Gewinner unseres kleinen Wii-Wortspiel-Wettbewerbs. Herzlichen Glückwunsch! Das soll natürlich nicht heißen, dass wir uns nicht über weitere kreative Leserpost zum Thema Wii-Phonetik freuen. Wenn ihr ein Gedicht, Bild, einen Song, eine kleine Story oder gar etwas ganz Ausgefallenes zum Thema Wii auf Lager habt – egal wie albern oder seltsam – dann immer her damit! Schickt uns einfach eine Mail mit dem Betreff „Wii-Kunst" an redaktion@n-zone.de. Wir freuen uns auf eure Ideen!

HÄLT DAS ARMBÄNDCHEN?

Hallo liebe N-ZONE!
Ich habe vor, mir die Wii Anfang 2007 zu kaufen, da ich zu Weihnachten bereits ein anderes Geschenk bekommen habe. Im Internet habe ich aber gelesen, dass es schon ganz viele Unfälle mit der Wii-Fernbedienung gegeben hat. Dort steht, dass das Armbändchen bei *Wii Sports* einfach abgerissen ist und die Fernbedienung hat da auch schon oft was kaputtgemacht! Was soll ich denn davon halten?
Muss ich etwa Angst um meinen Fernseher haben, wenn ich zocke? Geht das Bändchen leicht kaputt? Hat man die Fernbedienung gut im Griff? Es wäre nett, wenn ihr mir schnell antwortet, da ich nun nicht weiß, wie sicher die Konsole ist.
ISABELL MÜLLER

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Ab sofort und nur im Abo:

N-ZONE mit DVD

- Jeden Monat mit Videos zu Wii, GameCube, DS und Game Boy!
- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen weiteren Konsolen. Die ganze Welt der Videospiele erleben!
- Für nur einen Euro mehr!
- Pünktlich und bequem frei Haus – noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin!

Das N-ZONE Plus-Abo!

Bestellt euer Abo einfach und bequem online unter:
http://abo.n-zone.de

Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu.
Am 27. Februar 2007 stehen wir euch **zwischen 15 und 16 Uhr** zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und lasst euch dort registrieren.

ProMii-Wettbewerb

Zeigt eure kreative Ader und baut das beste ProMii!

In unserem ProMii-Wettbewerb seid ihr aufgefordert, einen vorgegebenen Prominenten so gut wie möglich als Mii nachzubauen. Witz und Kreativität kommen bei der Jury besonders gut an, das Mii muss also nicht ultrarealistisch sein. Wenn ihr mit der Mii-Erstellung fertig seid, macht ein Foto davon und sendet es unter dem Betreff „ProMii" an redaktion@n-zone.de. Vergesst nicht, eure Adresse in der Mail anzugeben! Derjenige, der unserer Meinung nach den Promi des Monats am besten getroffen hat, darf sich über ein tolles Spiel freuen. Sollten zwei oder mehr exakt gleiche Gewinner-Miis eintreffen, entscheidet das Los.

In der letzten Ausgabe suchten wir ein ProMii von Stefan Raab und unter den über 100 Einsendungen konnte sich Markus Steininger aus Heroldsberg durchsetzen, der Stefan mit Regina Halmich in den Boxring schickte.

In der aktuellen Runde hätten wir gerne eine Mii-Version von Christoph Maria Herbst alias Stromberg!

Einsendeschluss: **17. Februar 2007**

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:
Gottlieb Pinball Classics (Wii)

KULT-DUELL Darauf wären wir selber nicht gekommen: Stefan gegen Regina! BILD: PRIVAT

Hallo Isabell,
wir können dich beruhigen. Das Armbändchen ist voll in Ordnung und nur, wenn man es hemmungslos übertreibt und beispielsweise in *Wii Sports* mit voller Kraft den Arm schwingt, könnte es passieren, dass das Bändchen reißt. Wir können uns nicht vorstellen, dass man beim normalen Zocken so etwas hinbekommt, allerdings solltest du auf deine Umgebung achten. Wir haben auch schon mal versehentlich die Hand auf eine Tischkante geschlagen, weil wir einfach nicht dran dachten. Wii braucht etwas Bewegungsfreiheit, tut aber beim vernünftigen Umgang niemandem weh. Falls du aber ganz unsicher bist, kannst du ja unsere redaktionsinterne Vorsichtsmaßnahme nachbauen. Wenn unsere Praktikanten nicht an den Arbeitsplatz gefesselt sind, geben ihre Handschellen ein sehr stabiles Armbändchen ab!

Praktikanten gesucht!

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens zwei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief (Computec Media AG, N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth).

Im N-ZONE-Forum findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

In diesem Monat widmete man sich im Forum nicht nur der Frage, wer *Zelda: Twilight Princess* schon geschafft hat. Der User „Raser04" wollte wissen, wer sich eigentlich Zeit lässt und das Spiel noch nicht beendet hat.

Raser04 — **Eine andere Frage: Wer von euch hat Zelda:Twilight Princess denn noch nicht durch?**
Rang: ▲ Mitglied seit: 18.10.04 Datum: 07.01.07 16:25
Hallo,
jetzt bitte nicht wieder sofort irgendwer schreien: "Diesen Thread gibt es ja in einer etwas anderen Form schon in diesem Forum", sondern erstmal lesen!!!
Ich will diesen Thread aufmachen, da im anderen Thread andauerend irgendetwas Neues erzählt wird, was dann aber nicht gespoilert wird. Als hier sollt ihr wirklich nur sagen wie weit ihr schon seit(also in welchem Tempel) und wie lange ihr schon spielt. Außerdem ging es in dem anderen Thread nur darum, wer das Spiel bereits durchhatte. Also ich habe vor etwas längerer Zeit bereits den 3. Tempel geschafft und spiele nun schon satte 37 Stunden. Es gibt sogar schon ein paar Nicht-Genießer, die mit soviel gespielten Stunden bereits durch sind. . Wer zockt nun noch neben mir immer noch dieses Game und ist immer noch nicht durch? Ich finde das Gefühl jeden Tag cool, wenn du noch weißt, dass dich noch eine Menge Spielspaß mit Zelda erwartet. Außerdem ist es auch nicht so, dass ich absichtlich langsam spiele, oder überhaupt nicht zocke. Ich spiele halt eben auch die Nebenquest und freue mich an der Grafik
I'm 2 fast 4 u...Nobody can catch me!!!

LOX-TT — **AW: Eine andere Frage: Wer von euch hat Zelda:Twilight Princess denn noch nicht durch?**
Rang: ▲ Mitglied seit: 24.07.04 Datum: 07.01.07 16:28
52 Stunden , komm jetzt in den 7. Tempel
Einmal Knäcke immer Knäcke
Zelda - Online Swords
Illu und Teamler Geburtstagsliste

Simpsonking — **AW: Eine andere Frage: Wer von euch hat Zelda:Twilight Princess denn noch nicht durch?**
Rang: ▲ Mitglied seit: 19.06.02 Datum: 07.01.07 16:30
Ich habe es (Wii-Version) noch nicht durch, weil ich noch kein RGB-Kabel habe und ich durch das schlechte Bild keine Lust zu spielen habe (außer mal ne Runde Wii Sports). Außerdem bin ich ein etwas langsamer Spieler.
geändert am 07.01.2007 um 16:32 Uhr von Simpsonking
Es gibt keine Lösung, weil es kein Problem gibt.

undergrounderX — **AW: Eine andere Frage: Wer von euch hat Zelda:Twilight Princess denn noch nicht durch?**
Rang: ◆◆ Mitglied seit: 28.01.05 Datum: 07.01.07 16:35
Zitat: (Original von LOX-TT am 07.01.2007 16:28)
52 Stunden , komm jetzt in den 7. Tempel
Habs auch noch nicht durch ,hab ungefähr 45 Stunden und bin glaub ich beim letzden Tempel in den Wolken
Wenn Du sie nicht überzeugen kannst, verwirre sie!
"Die Reparatur alter Fehler kostet oft mehr als die Anschaffung neuer."
-Wieslaw Brudzinski
Sctcacy R>e>a>l

Raser04 — **AW: Eine andere Frage: Wer von euch hat Zelda:Twilight Princess denn noch nicht durch?**
Rang: ▲ Mitglied seit: 18.10.04 Datum: 07.01.07 16:36
Zitat: (Original von LOX-TT am 07.01.2007 16:28)
52 Stunden , komm jetzt in den 7. Tempel
Wow, das ist wenigstens auch ne ordentliche Zeit. Echt cool, dass in so wenigen Minuten bereits 3 User geantwortet haben
I'm 2 fast 4 u...Nobody can catch me!!!

Homerman — **AW: Eine andere Frage: Wer von euch hat Zelda:Twilight Princess denn noch nicht durch?**
Rang: ▲ Mitglied seit: 04.01.07 Datum: 07.01.07 16:38
Zitat: (Original von Raser04 am 07.01.2007 16:25)
Hallo,
jetzt bitte nicht wieder sofort irgendwer schreien: "Diesen Thread gibt es ja in einer etwas anderen Form schon in diesem Forum", sondern erstmal lesen!!!
Ich will diesen Thread aufmachen, da im anderen Thread andauerend irgendetwas Neues erzählt wird, was dann aber nicht gespoilert wird. Als hier sollt ihr wirklich nur sagen wie weit ihr schon seit(also in welchem Tempel) und wie lange ihr schon spielt. Außerdem ging es in dem anderen Thread nur darum, wer das Spiel bereits durchhatte. Also ich habe vor etwas längerer Zeit bereits den 3. Tempel geschafft und spiele nun schon satte 37 Stunden. Es gibt sogar schon ein paar Nicht-Genießer, die mit soviel gespielten Stunden bereits durch sind. . Wer zockt nun noch neben mir immer noch dieses Game und ist immer noch nicht durch? Ich finde das Gefühl jeden Tag cool, wenn du noch weißt, dass dich noch eine Menge Spielspaß mit Zelda erwartet. Außerdem ist es auch nicht so, dass ich absichtlich langsam spiele, oder überhaupt nicht zocke. Ich spiele halt eben auch die Nebenquest und freue mich an der Grafik
Hey ich bin auch knapp hinterm dritten tempel (zwar erst nach§5)stunden .aber es macht fun .mein freund hat nur um das durchzuspielen zwei tage und antertalb nächte nicht gepennt und nix gegessen nur gezockt
Wenn Dummheit Rad fahren könnte, müsstest du Bergauf bremsen.

SCHENKELKLOPFER DES MONATS (von Daniel Frömel)
Warum hat Ganondorf Angst vor dem Internet?
- Weil es dort so viele Links gibt!

Der Englisch-Profi packt aus

Die Pyramiden von Gizeh gehören dazu, genauso wie der Tempel der Artemis zu Ephesos und die hängenden Gärten der Semiramis zu Babylon. Und ganz sicher hat sich auch unser Leser Markus Blumberg für das achte Weltwunder qualifiziert, als er uns eine Memory Card schickte, auf der er *Zelda: Twilight Princess* mit drei Herzen durchgespielt hatte. Respekt, Markus! Ebenfalls fleißig war Dominik Hellfritzsch, der sich Links neues Abenteuer auf der Wii vorgeknöpft hatte und uns seinen 100 % perfekten Spielstand direkt per E-Mail übermittelte. Als Service für unsere Plus-Abonnenten haben wir die Datei deshalb in den Datenbereich unserer DVD gepackt – wie ihr den Spielstand auf eure Konsole bringt, verrät der Extrakasten auf Seite 37.

Aber jetzt heiße ich euch herzlich willkommen beim Talk mit Grips! Mit dem Englisch-Tutor und N-ZONE-Leser Benjamin Becker debattierten wir hitzig über den Sinn und Nutzen des DS-Sprachkurses *English Training*. Have fun and see ya!

CHRISTOPH KRAUS
21, Volontär

BILD: PRIVAT

Talk mit Grips Teil 2

BILD: N-ZONE

Benjamin Becker ist Tutor am Englischen Seminar der Universität zu Köln. Für uns analysierte der Anglistik-Profi und langjährige N-ZONE-Leser das Nintendo-Lernprogramm *English Training*. Kann man damit – wie der Titel suggeriert – wirklich „spielend Englisch lernen"?

Was genau ist dein Aufgabengebiet an der Uni Köln?

Ich bin Mitarbeiter im Geschäftsführungsbüro des Englischen Seminars der Universität zu Köln, außerdem leite ich ein Tutorium für Erstsemesterstudenten. Zu meinen Interessen zählt unter anderem die angewandte Sprachwissenschaft und speziell das Gebiet der Spracherwerbsforschung.

Wie wichtig ist während des Lernprozesses die Motivation?

In der Forschung wurde der Faktor der Motivation lange Zeit vernachlässigt. Gerade in den Sechzigern und Siebzigern ging man aufgrund des „Behaviorismus" davon aus, dass Spracherwerb vornehmlich durch Imitation stattfindet. In der Praxis resultierte dies im klassischen Frontalunterricht, der auch heute noch oft angewandt wird: Der Lehrer spricht und die Schüler hören zu – zumindest im Idealfall! *lacht* In den letzten beiden Jahrzehnten stellten jedoch immer mehr Linguisten wie beispielsweise Moyer, Bongaerts oder Birdsong fest, dass Motivation ein fester Bestandteil beim Erlernen einer Sprache ist. Mit Nintendos *English Training* soll dies nun laut Titel auf spielerische Art und Weise geschehen.

Sind Diktate beim Englischlernen wirklich nützlich?

Diktate, die bei *English Training* im Vordergrund stehen, können natürlich nicht die alleinige Grundlage für das Erlernen einer Sprache sein. Der aktive Gebrauch und Sprachübungen sind da viel wichtiger! *English Training* richtet sich aber in erster Linie an Erwachsene, die Englisch in der Schule gelernt haben und die ihre eingerosteten Kenntnisse auffrischen wollen. Insofern ist das Basiswissen vorhanden und das Programm muss nicht bei null anfangen. Zudem trainiert die sehr klare britische Aussprache der Software das Hörverständnis. Wie wir in der N-ZONE 08/06 vom Vorsitzenden der Gesellschaft für Gehirntraining, Dr. Siegfried Lehrl, erfahren haben, fördert die Bewegung des Stylus außerdem die Konzentration. Und das ist ja auch ein schöner Nebeneffekt!

Du hast angesprochen, dass *English Training* zur Sprachauffrischung recht gut ist. Was empfiehlst du sonst noch?

Ganz grundsätzlich ist es wichtig, dass man sich gerne mit der Sprache beschäftigt. Dies kann auf mehrerlei Arten geschehen: durch das Lesen von englischen Büchern oder Zeitschriften, das Schauen von englischsprachigen Filmen oder den Aufenthalt im Zielland. *English Training* für den DS stellt hier eine tolle Ergänzung dar und kann dank Kreuzworträtseln und Marathon-Modus sicherlich dabei helfen, die Motivation beim Englischlernen aufrechtzuerhalten.

Herzlichen Dank für das Gespräch und viel Erfolg auch weiterhin im Studium!

powered by Nintendo

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Unsere Spielwiese für Leser, die am liebsten mit dem Controller schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir Highscores in den folgenden Titeln:

Rayman Raving Rabbids (Wii)
- Wählt das Minispiel „Hasen können nicht fliegen 2" aus dem „Punkte-Modus".
- Die höchste Punktzahl gewinnt.

Super Monkey Ball: Banana Blitz (Wii)
- Spielt das Bonusspiel „Seilspringen".
- Der beste Highscore gewinnt.

Wario Ware: Smooth Moves (Wii)
- Wählt die Elefanten-Sammlung „Nervenkitzel".
- Der beste Highscore gewinnt.

Mario Kart DS (Nintendo DS)
- Fahrt die Strecke „Regenbogen-Boulevard" aus dem „Spezial-Cup". Fahrer und Kart dürft ihr selbst wählen.
- Die beste Gesamtzeit gewinnt.

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis einschließlich **16. Februar** eine E-Mail an spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei gleichen Punktständen entscheidet das Los über den Gewinnner.
Bei den Wii-Spielen benötigt ihr übrigens eine SD-Card, um uns die Spielstände zu übermitteln.

Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden Nintendo-DS-Games aussuchen:

Die Bestenliste der wichtigsten Spiele

DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING
Rechnen 100
1:04 Tobias Paulus
Magisches Dreieck
17 Sek. Alexandra Wolter
Zeit
18 Sek. Alexandra Wolter

MARIO KART DS
Pilz-Brücke
1:13:828 Sascha Bräuninger
Ticktack-Trauma
1:41:362 Sascha Bräuninger
Waluigi-Flipper
2:05:569 Sascha Bräuninger
Luigi's Mansion
1:35:731 Gewinner siehe oben
Piazzale Delfino
1:35:299 Wer wohl?
Bowsers Festung
1:58:759 Seufz, schon wieder Sascha!
Peachs Schlossgarten
1:29:461 *schnarch* ... Sascha
Wario-Arena
1:59:030 Saschas achter Sieg!
Cheep-Cheep-Strand
1:27:704 Simon Birker (Saschas Siegesserie ist vorbei!)

SUPER MARIO 64 DS
Bob-Omb-Truppe
191.400 Sebastian Mathys
Zum Explodieren!
403 Sebastian Mathys
Gesucht! Gefunden!
9.999 F. Lai, R. Kowalski, A. Henn
Panzerknaller
274.500 Benjamin Sonntag
Auf und ab und ab und auf
1.233 Benjamin Sonntag

Highscores aus der letzten N-ZONE

RAYMAN: RAVING RABBIDS
(Hasen können nicht mit Kühen umgehen)

Platz	Distanz	Name
1.	153,47 m	Tobias Braner
2.	152,66 m	Andreas Lutter
3.	152,60 m	Markus Steininger
4.	151,78 m	Christian Eitelmann
5.	151,15 m	Julian Revermann

SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ
(Gefährliche Route, Level 3)

Platz	Zeit	Name
1.	2:13:40	Christian Revermann
2.	2:18.58	Julian Revermann
3.	2:28:40	Markus Steininger
4.	2:29:14	Constantin Becker
5.	2:34:02	Christoph Haberkorn

DANCING STAGE MARIO MIX
(Bowsers Festung, Superschwer, mit Trix-Mix)

Platz	Punkte	Name
1.	81.222.500	Marc Schwarz
2.	71.924.000	Jens Dellhofen
3.	55.311.125	Marco Mueller

MARIO KART DS (Pilz-Pass)

Platz	Zeit	Name
1.	1:41:358	Sascha Bräuninger
2.	1:43:397	Mark Schmidt
3.	1:44:879	Sebastian Mathys
4.	1:45:888	Julian Riederer
5.	1:47:291	Stefan Mahrla
6.	1:48:291	Thomas Noschka
7.	1:50:594	„NsX_VirusX"
8.	1:50:634	Kevin Münder
9.	1:52:371	Stefan Haenlein
10.	1:53:219	Julia Maly

Fankalender: NCON 6

NCON

Endlich ist es wieder so weit: Vom 13. bis zum 15. April findet zum sechsten Mal in der Nähe von Köln die NCON statt. Nachdem das größte Treffen von Nintendo-Fans in den vergangenen Jahren immer weiter gewachsen ist, wird es in diesem Jahr Platz für 200 Spielbegeisterte geben. Die größte Neuerung wird die Wii darstellen. Neben ihr und dem DS werden aber auch alle älteren Konsolen und Exoten von Nintendo vertreten sein. Für 16 Euro (ermäßigt 12 Euro) werdet ihr ein Wochenende lang Nintendo pur erleben. Um den verschärften Jugendschutzbedingungen Rechnung zu tragen, können in diesem Jahr nur volljährige Spieler teilnehmen. Das Frühstück am Samstag und Sonntag ist inklusive. Nintendo und andere Publisher werden uns natürlich auch wieder mit zahlreichen Goodies und Preisen unterstützen, die es in ausgewählten Turnieren zu gewinnen gibt. Die Anmeldung ist über die Website www.ncon.org möglich.

WAS IST DIE NCON?
Die Nintendo Convention, kurz NCON, wurde 2001 von drei Nintendo-Fans ins Leben gerufen und führt seitdem Videospieler zusammen. Die Teilnehmerzahl wird sich dieses Jahr verzehnfacht haben, mittlerweile gibt es den Verein NCON e.V., ein Club-Magazin und seit 2006 die NCON lite, deren Schwerpunkt im Gegensatz zur NCON nicht auf dem reinen Spielen liegt, sondern auf Treffen Gleichgesinnter.

N-ZONE EXKLUSIV

Konkurrenz für Pikachu und Co. im Anmarsch! Wir zeigen euch, wie *Spectrobes* für den DS entsteht.

Teil 1: Charakter- und Leveldesign
Teil 2: Programmierung
Teil 3: Bugfixing und Produktion

HELFERLEIN Das Handbuch besteht aus mehr als 50 Seiten, sodass keine Fragen offen bleiben. Ein Wunder, schließlich ist Spectrobes noch komplexer als das Pokémon-Universum. BILD: BUENA VISTA GAMES

Spectrobes

Teil 3: Bugfixing und Produktion

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Während ihr diese Zeilen lest, nehmen die Fossilien von *Spectrobes* langsam ihre Position im Erdboden ein, damit sie pünktlich zum Release des Spiels von euch entdeckt werden können. Der Hersteller Buena Vista Games stemmt dabei einen logistischen Kraftakt, denn *Spectrobes* erscheint weltweit gleichzeitig am 8. März. Doch was ist in der heißen Entwicklungsphase noch zu tun?

MULTILINGUAL

Der Produzent des Spiels, Kentaro Hisai, kommentiert: „In den letzten Wochen und Monaten hat unser Team unter Hochdruck gearbeitet, um die pünktliche Auslieferung von *Spectrobes* sicherzustellen." In der heißen Entwicklungsphase beansprucht vor allem das Ausbalancieren des Gameplays sowie das Beseitigen von Bugs die meiste Zeit: „Bei den Zigtausenden von möglichen Spectrobes- und Mineralien-Kombinationen ist das natürlich eine große Herausforderung." Auch der Multiplayer-Modus, in dem bis zu 16 Spieler ihre Spectrobes tauschen und sich miteinander messen können, hat das Team besonders gefordert – schließlich wird der Titel auch onlinefähig sein. Damit alle Spieler in das Gameplay eintauchen können, gilt es ebenso, Unmengen an Textzeilen zu übersetzen: Nach dem Werkeln an den Charakter-Dialogen, dem Handbuch- und dem Packungstext hat die Lokalisationsabteilung erst vor kurzem die Arbeit abgeschlossen. Apropos: Für alle Neugierigen unter euch bieten wir vorab auf dieser Seite einen exklusiven Einblick in die Spielanleitung. Da der Spielekauf zu einem hohen Grad unterbewusst vom Design der Spielhülle abhängig gemacht wird, wurde beim Hersteller intern auch die Verpackung diskutiert und das ursprüngliche Motiv das eine oder andere Mal verworfen (siehe unten). Trotz aller Hektik in den letzten Wochen ist sich die Mannschaft um Kentaro Hisai einig: „Die große Anspannung innerhalb des Teams, die in der heißen Phase einer Spieleentwicklung stets vorherrscht, wird mittlerweile von purer Vorfreude abgelöst." Der XXL-Test erwartet euch daher in der nächsten N-ZONE! ■

WANDEL Von der Konzeptskizze zum fertigen Packshot: So wird die Verpackung aussehen! BILD: BUENA VISTA GAMES

Spekulationen

Jede Woche erscheinen neue Titel für die Virtual Console, beklagen können wir uns also wahrhaftig nicht, weder über Qualität noch Quantität. Wenn auch die Tatsache, dass *R-Type* entgegen erster Ankündigungen für teure 800 Wii-Punkte angeboten wird, sauer aufstößt und nach Abzocke riecht. Richtig gespannt bin ich auf den Wechselkurs zwischen Wii-Punkten und den Sternen des Sternekatalogs – auf der offiziellen Wii-Seite wurde diese mögliche Aktion vom Dezember bestätigt, nähere Informationen gibt es aber nicht. Ein Kurs von 1:2 scheint hier angebracht, denn schließlich sind die Kosten für den Download-Service geringer als die Fertigung kompletter Spiele. Selbst bei diesem Umrechnungskurs würde man Nintendo-Fans in aller Welt mit Millionen von Punkten ausstatten und so die Popularität der Virtual Console weiter steigern – und das kann Nintendo nur recht sein.

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

Die Wii-Retro-Quelle

36 neue Klassiker für die Virtual Console

Nintendo baut den Virtual-Console-Service aus.

Das Geschäft mit den Downloads scheint zu blühen und die Virtual Console erfreut sich großer Beliebtheit. Damit immer für genügend Nachschub gesorgt ist, kündigt Nintendo für das erste Quartal 2007 insgesamt 36 neue Titel an, darunter 20 Nintendo-Titel, 7 Turbografx-Spiele und 9 Klassiker für das Mega Drive. Darunter einige Titel aus dem Hause Nintendo, deren Ankündigung sicherlich kein Geheimnis mehr war, wie *Super Probotector*, aber auch einige neue Titel aus der SNES- und N64-Zeit warten auf die Fans. Leider ließ sich Nintendo nicht breitschlagen, alle Titel zu verraten, sondern lieferte ausschließlich einige wenige Appetithäppchen, die wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen. **(sd)**

Nintendo-Titel

- Mario Kart 64 (N64, Rennspiel)
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64, Action-Adventure)
- Street Fighter II: W. Warrior (SNES, Beat 'em Up)

Turbografx-Titel

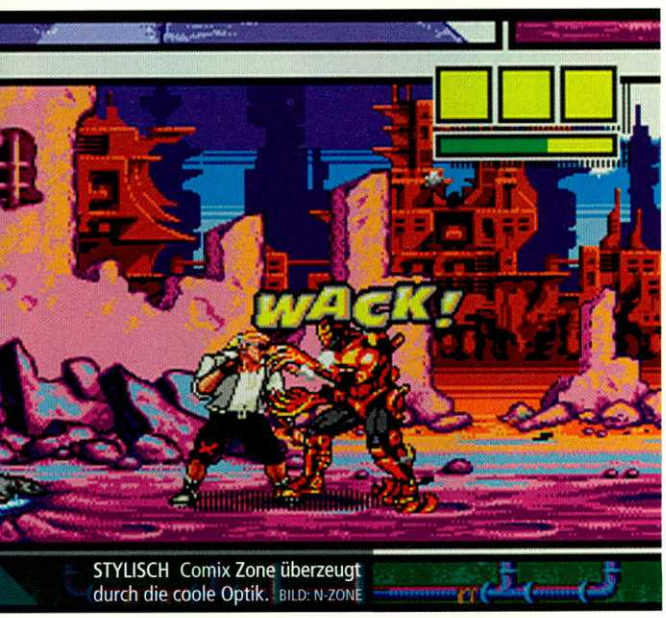
- Soldier Blade (Turbografx, Action)
- Double Dungeons (Turbografx, Rollenspiel)
- New Adventure Island (Turbografx)

KLASSIKER Ocarina of Time ist der zweite N64-Titel für die Virtual Console. BILD: N-ZONE

VERSPÄTET New Adventure Island soll bis März erscheinen. BILD: N-ZONE

5 Sega-Klassiker bis März 2007

Sega forciert das Virtual-Console-Geschäft



STYLISCH Comix Zone überzeugt durch die coole Optik. BILD: N-ZONE

Sega kann auf eine umfangreiche Software-Bibliothek zurückgreifen, die zusammen mit Nintendos Virtual Console ein riesiges Potenzial bietet. Das starke Engagement von Sega wird jüngst von der Nintendo-Meldung untermauert, es werden neun weitere Mega-Drive-Titel im ersten Quartal 2007 erscheinen. Auch Sega hat dazu eine Bekanntgabe gemacht und aktuell fünf Titel bestätigt und namentlich genannt. Die Spiele werden vorerst in Europa und den USA zum Preis von 800 Wii-Punkten zum Download angeboten. Ein genauer Erscheinungs-Termin steht aktuell nicht fest. **(sd)**

Angekündigte Titel

- Bio-Hazard Battle (Mega Drive, Action)
- Bonanza Bros. (Mega Drive, Action)
- Comix Zone (Mega Drive, Action)
- Gain Ground (Mega Drive, Action)
- Streets of Rage (Mega Drive, Beat 'em Up)

KLASSIKER Streets of Rage ist einer der Urväter der Beat 'em Ups. BILD: N-ZONE

Motoroader (Turbografx, 1989)

Bitte haltet euch nicht an die Straßenverkehrsordnung!

Als Erstes eine Warnung an aller Biker: *Motoroader* hat rein gar nichts mit einem guten Motorrad-Rennspiel zu tun. Leider hat es weder mit Zweirädern noch mit dem Wort „gut" zu tun, kann der Titel doch qualitativ nicht überzeugen. Hinter *Motoroader* versteckt sich eine Art *Rock 'n' Roll Racing* oder *R.C. Pro Am*, was heute nicht mehr begeistern kann. Das Gameplay wirkt zäh, die Kurse langweilig und auch das Aufrüsten der Boliden mit besseren Motoren, Nitro oder Granaten sorgt nur bedingt für Pep. Wartet lieber auf das Erscheinen der Kult-Renners *Mario Kart 64*. **(sd)**

AUFRÜSTEN In welcher Straßenverkehrsordnung steht, dass man keine Granaten benutzen darf? BILD: N-ZONE

LAHM Motoroader erfüllt nicht mehr die Ansprüche moderner Rennspiele. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST
MOTOROADER

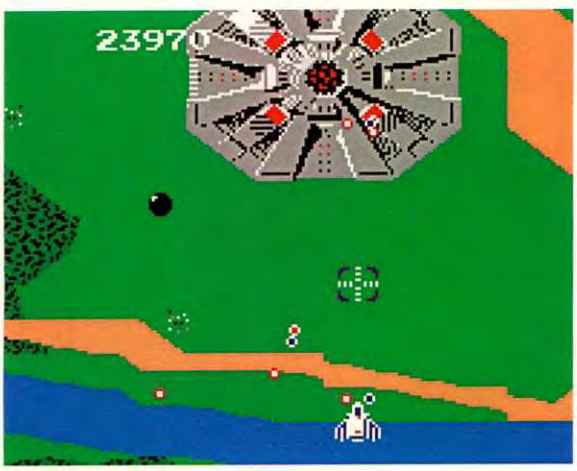
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	NEC
Entwickler:	Hudson
Preis:	600 Punkte

WERTUNG ★★☆☆☆

Xevious (NES, 1988)

Verschont uns mit diesen Klassikern!

Die einstige Namco-Arcadeballerei aus dem Jahre 1982 stammt aus den Anfängen der Shoot-'em-Up-Ära und ist in den letzten 25 Jahren für fast alle gängigen Konsolen und Heimcomputer erschienen. Jetzt steht der Action-Titel zum Download bereit. Aber selbst für günstige 500 Wii-Punkte wirkt der Vertikal-Shooter, in dem ihr als Pilot des Raumschiffes Solvalou mit Zappern und Blastern auf gegnerische Angriffsformationen feuert, überholt. Angesichts solcher Virtual-Console-Perlen wie *Super Star Soldier* und *R-Type* hat Xevious kaum eine Existenzberechtigung. **(sd)**



SPARTANISCH Nicht nur grafisch wirkt Xevious heute überholt. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST
XEVIOUS

Genre:	Action
Hersteller:	Namco
Entwickler:	Hudson
Preis:	500 Punkte

WERTUNG ★★☆☆☆

Alle angekündigten Virtual-Console-Titel auf einen Blick

Titel	System	erschienen	Wertung	Preis
Alien Crush	Turbografx	1989	★★	600
Altered Beast	Mega Drive	1990	★	800
Baseball	NES	1985	★★	500
Bomberman '93	Turbografx	1992	★★★★	600
Bonk's Adventure	Turbografx	1990	★★★	600
Columns	Mega Drive	1990	★★★	800
Donkey Kong	NES	1986	★★	500
Donkey Kong Country	SNES	1994	★★★★★	800
Donkey Kong Jr.	NES	1987	★★	500
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Mega Drive	1993	★★★	800
Dungeon Explorer	Turbografx	1989	★★	600
Ecco the Dolphin	Mega Drive	1992	★★★	800
F-Zero	SNES	1992	★★★★	800
Golden Axe	Mega Drive	1990	★★★★	800
Gunstar Heroes	Mega Drive	1993	★★★★★	800
Ice Hockey	NES	1988	★★	500
Mario Bros.	NES	1983	★★	500
Military Madness	Turbografx	1989	★★★	600
Motoroader	Turbografx	1989	★★	600
Pinball	NES	1986	★	500
R-Type III	Turbografx	1991	★★★★★	800
Ristar	Mega Drive	1994	★★★	800
SimCity	SNES	1992	★★★★	800
Soccer	NES	1987	★	500
Solomon's Key	NES	1990	★★★	500
Sonic the Hedgehog	Mega Drive	1991	★★★★	800
Space Harrier II	Mega Drive	1990	★★	800
Super Castlevania IV	Mega Drive	1991	★★★★	800
Super Mario 64	N64	1996	★★★★★	1000
Super Mario Bros.	NES	1987	★★★	500
Super Mario World	SNES	1992	★★★★★	800
Super Star Soldier	Turbografx	1990	★★★	600
Tennis	NES	1986	★★	500
The Legend of Zelda	NES	1987	★★★	500
Toe Jam and Earl	Mega Drive	1991	★★★	800
Urban Champion	NES	1987	★★	500
Victory Run	Turbografx	1989	★★	600
Wario's Woods	NES	1994	★★★	500
Xevious	NES	1988	★★	500

Jäger und Sammler

Hallo, liebe Leser!

Nintendos Kleinster ganz groß – diesen Monat stellen wir euch vier besondere Versionen des Game Boy Micro vor, über die sich besonders Rollenspieler und Freunde des guten alten Nintendo Entertainment Systems freuen werden. An der aktuellen Sammlerfront in den USA und Japan gibt es nur wenige Neuigkeiten. Lediglich ein neuer DS ist erschienen und auch spezielle limitierte Spielefassungen sind Mangelware. Während auf anderen Plattformen Collector's-Editionen mit Soundtrack, Artwork-Büchern oder Bonus-DVD erscheinen, müssen GameCube-, DS- und Wii-Besitzer häufig darauf verzichten. Vielleicht erkennen die Publisher bald, dass auch Nintendo-Fans bereit sind, ein paar Euro mehr auszugeben, wenn der Verpackung zusätzlich ein Soundtrack beiliegt – erstklassige Scores wie in *The Legend of Zelda* sind doch vorhanden. Hier wäre ein Umdenken wünschenswert. Bis es so weit ist, viel Spaß beim Lesen!

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

Limited Editions – Ein Kleiner ganz groß!

Auch Nintendos kleinstes Handheld, der Game Boy Micro, ist in limitierten Versionen, die an hochkarätige und populäre Serien angelehnt sind oder mit bekannten Charakteren verziert wurden, erschienen. Insgesamt sind in Japan vier verschiedene limitierte Game Boy Micro in den Handel gekommen, die wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen. Erfreulich: Auch heute sind die Geräte noch zu erschwinglichen Preisen bei Importhändlern wie www.gamechoiceclub.com zu erwerben.

Game Boy Micro Final Fantasy IV Limited Edition Boxset

Obwohl es in Deutschland genügend *Final Fantasy*-Fans gibt, erscheint zum Start von *Final Fantasy IV* keine spezielle Micro-Fassung wie in Japan. Schade, denn die Konsole ist mit ihrem auffälligen, blau-weißen Design mit Abstand die schönste limitierte Micro-Konsole.

Inhalt: Konsole, Spiel
Stückzahl: Unbekannt
Preisspanne: ca. 150-200 Euro
Erscheinungsland: Japan
Veröffentlichungsgrund: Release von Final Fantasy IV (GBA)
Wo erhältlich: Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: Niedrig

Game Boy Micro Famicom 20th Anniversary Edition

Die erste limitierte Fassung des Game Boy Micro in Japan – die Famicom 20th Anniversary Edition, die zum 20. Geburtstag des Nintendo Entertainment Systems veröffentlicht wurde. Besonderes Augenmerk hat Nintendo auf die stylische Verpackung gelegt, die nach Entnahme des Gerätes den Blick freigibt auf eine Szene aus *Super Mario Bros.*: Den Endkampf gegen Bowser!

Inhalt: Konsole
Stückzahl: Unbekannt
Preisspanne: ca. 100-150 Euro
Erscheinungsland: Japan
Veröffentlichungsgrund: 20. Geburtstag des NES
Wo erhältlich: Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: Niedrig

Game Boy Micro Pokémon Edition

Sehr stylischer rot-schwarzer Micro mit kleinem, silbernem Pikachu-Emblem, der in Japan nur in den Pokémon Stores verkauft wurde. In Deutschland recht seltene Fassung des Micro, deren schlichtes Design überzeugt.

Inhalt: Konsole
Stückzahl: Unbekannt
Preisspanne: ca. 125-175 Euro
Erscheinungsland: Japan
Veröffentlichungsgrund: Zu Ehren von Pikachu :-)
Wo erhältlich: Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: Mittel

Game Boy Micro Mother 3 Deluxe Box

In Deutschland ist das kultige Rollenspiel *Mother* mit seinen schrägen Charakteren nie erschienen – in Japan feierte dagegen der dritte Teil für den Game Boy einen erfolgreichen Launch. Passend dazu veröffentlichte Nintendo ein Set mit einem limitierten schwarz-roten Micro und einem kleinen Sticker.

Inhalt: Konsole, Spiel, Sticker
Stückzahl: Unbekannt
Preisspanne: ca. 150-200 Euro
Erscheinungsland: Japan
Veröffentlichungsgrund: Erscheinen von Mother 3
Wo erhältlich: Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: Mittel

Newsflash

BILDER: N-ZONE

NDS Oshare Majo Love and Berry Special Pack (DS)

„Think Pink" ist das Moto des Love and Berry DS Special Pack und passt damit prima zur angestrebten Zielgruppe der Sega-Reihe: junge Mädels. Diese freuen sich seit Mitte November über einen pinkfarbenen DS Lite mit dem Logo der „Love and Berry"-Reihe. Eine passende Farbe, denn Protagonistinnen des mitgelieferten *Oshare Majo Love and Berry* sind zwei Mädels, die Dutzende Minispiele absolvieren und dadurch schicke Klamotten, coole Accessoires oder stylischen Haarschmuck freischalten. Da für Männer das Thema Mode und Fashion eher sekundär ist und wohl nur wenige an dem sehr japanophilen Gameplay Interesse finden, dürfte diese Limited Edition in Europa selten bleiben.

Inhalt: ..... Konsole, Spiel
Stückzahl: ..... Unbekannt
Preisspanne: ..... ca. 200-300 Euro
Erscheinungsland: ..... Japan
Veröffentlichungsgrund: ... Launch von Oshare Majo Love and Berry
Wo erhältlich: ..... Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: .....Niedrig

Eure Schmuckstücke

Super Probotector Sample-Cartridge (SNES)

Schon zu Zeiten des Super Nintendo gab es von den Herstellern Demo-Cartridges. Christian Eitelmann hat ein japanisches *Super Probotector*-Sample-Modul in seiner Sammlung, das seltsamerweise die komplette PAL-Fassung des Actiontitels enthält, obwohl das Spiel in Japan unter dem Namen *Contra* bekannt wurde. Vermutlich diente das Modul dem Entwickler Konami, um Geschäftspartner und Journalisten die europäische Version vorzustellen.

BILDER: CHRISTIAN EITELMANN

Inhalt: ..... Modul
Stückzahl: ..... Unbekannt (vermutlich unter 10)
Preisspanne: ..... ca. 50-100 Euro
Erscheinungsland: ..... –
Veröffentlichungsgrund: ..... Patriotismus
Wo erhältlich: ..... Nicht frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: ..... Hoch

Lasst die Hosen runter!

Ihr habt limitierte Sammlerstücke, Unikate und spezielle Editionen? Lasst uns daran teilhaben und schickt uns eure Fotos an redaktion@n-zone.de. Ihr habt Fragen zum Importieren oder zu einzelnen Editionen? Dann zögert nicht und schickt uns eine Mail. Bitte habt Verständnis dafür, dass alle Angaben ohne Gewähr und die Preise immer abhängig vom Zustand der Geräte sind.

CHEATS & CODES

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet Ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

AUSWAHL Jetzt habt ihr die Qual der Wahl. BILD: N-ZONE

Marvel Ultimate Alliance

CHEAT | Die perfekte Mischung

In der ultimativen Allianz geben sich die Helden des Marvel-Universums ein Stelldichein. Wer die richtige Kombination wählt, der kann dadurch verschiedenen Fähigkeiten der Party steigern. Stellt im Team-Menü einfach folgende Teams zusammen. Sind mehr als vier Mitglieder angegeben, dürft ihr frei wählen.

Agents of Shield (+5% to all resistances)
- Captain America
- Nick Fury
- Spider-Woman
- Wolverine

Air Force (+15% maximum health)
- Human Torch
- Ms. Marvel
- Storm
- Thor

Avengers (+5% damage)
- Captain America
- Thor
- Iron Man
- Spider-Woman
- Ms. Marvel

COOL Das Team richtet zusammen 5 % mehr Schaden an. BILD: N-ZONE

Bad To The Bone (+5% damage inflicted goes to health)
- Blade
- Ghost Rider
- Luke Cage
- Wolverine

Bruisers (+15% striking)
- Thing
- Captain America
- Luke Cage
- Ms. Marvel

Classic Avengers (+15% maximum energy)
- Black Panther
- Captain America
- Iron Man
- Thor

Dark Past (+5% XP)
- Blade
- Elektra
- Ghost Rider
- Spider-Woman

Defenders (+5% damage inflicted goes to health)
- Dr. Strange
- Iceman
- Luke Cage
- Silver Surfer

Double Date (+5% health regeneration)
- Black Panther
- Invisible Woman
- Mr. Fantastic
- Storm

FANTASTIC FOUR? Nicht ganz, aber dennoch ein schlagkräftiges Team. BILD: N-ZONE

Fantastic Four (+20% health per KO)
- Mr. Fantastic
- Invisible Woman
- Human Torch
- Thing

Femme Fatale (+5% damage)
- Ms. Marvel
- Storm
- Invisible Woman
- Elektra
- Spider-Woman

Martial Artists (+15% striking)
- Black Panther
- Captain America
- Daredevil
- Moon Knight
- Nick Fury

Marvel Knights (+6% to all stats)
- Black Panther
- Daredevil
- Dr. Strange
- Luke Cage
- Spider-Man
- Moon Knight

Far Cry Vengeance

CHEAT | Alle Karten freischalten

Wir machen es euch ganz einfach. Um in *Far Cry Vengeance* alle Karten freizuschalten, gebt folgenden Code im Cheat-Menü ein:

ALLE KARTEN: GiveMeTheMaps

FREIHEIT Jetzt habt ihr die Wahl. BILD: N-ZONE

Tony Hawk's Downhill Jam

ALLE SKATER Jetzt dürft ihr endlich von Anfang an frei auswählen. BILD: N-ZONE

CHEAT | Alle Skater und Events

Schon in der letzten Ausgabe haben wir euch verraten, wie man in *Tony Hawk's Downhill Jam* Manuals freischaltet. Jetzt gibt es neues Futter. Macht euch unsichtbar, größer oder zeigt spektakuläre Unfälle mit vorbeifahrenden Autos. Gebt dazu folgende Codes im entsprechenden Menü ein und aktiviert diese anschließend.

Dämonenskater	EVILCHIMNEYSWEEP
Koordinaten anzeigen	DISPLAYCOORDINATES
Streifenhörnchen	HELLOHELIUM
Extreme Autounfälle	WATCHFORDOORS
Ego-Skater	FIRSTPERSONJAM
Freiboost	OOTBAGHFOREVER
Giganto-Skater	IWANNABETALL
Unsichtbarer Skater	NOWYOUSEEME
Skaten als Kunstform	FOURLIGHTS
Fischmacht!	TONYFISHDOWNHILLJAM
Schattenskater	CHIMNEYSWEEP
Alle Boards / Outfits	RAIDTHEWOODSHED
Alle Events	ADVENTURESOFKWANG
Alle Videos	FREEBOZZLER
Alle Skater	IMINTERFACING

Call of Duty 3

CHEAT | Freie Levelanwahl

Zu nahezu jedem *Call of Duty*-Spiel gibt es einen entsprechenden Code zum Freischalten aller Levels, und das ist auch im dritten Teil des Weltkriegs-Shooters nicht anders. Gebt dazu in der Kapitelanwahl folgende Tastenkombination ein und schon stehen euch alle Abschnitte zur Auswahl!

Freie Kapitelanwahl:
Haltet + und dann: →, →, ←, ←, 2, 2.

KINDERLEICHT Schon könnt ihr alle Levels anwählen. BILD: N-ZONE

CHEATREGISTER

Hier findet ihr sämtliche Cheats der letzten sechs Ausgaben.

Titel	Ausgabe
Wii	
The Legend of Zelda: The Twilight Princess	01/07 / 02/07
Tony Hawk's Downhill Jam	02/07
GameCube	
Ab durch die Hecke	10/06, 12/06
Animal Crossing	02/07
Cars	11/06
Die Sims	01/07
Die Sims 2: Haustiere	01/07
LEGO Star Wars II	10/06, 11/06
Metroid Prime 2: Echoes	02/07
Monster House	12/06
Need for Speed: Carbon	02/07
Need for Speed Underground	12/06
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	01/07
Prince of Persia: The Two Thrones	09/06
Resident Evil 4	12/06
SpongeBob Schwammkopf: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	02/07
Super Smash Bros. Melee	09/06, 12/06
The Legend of Zelda: The Wind Waker	01/07
The Legend of Zelda: Twilight Princess	
True Crime: Streets of L.A.	11/06
Game Boy	
Cars	11/06
Danny Phantom: Sein größter Gegner	09/06
Fluch der Karibik 2	10/06 / 12/06
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogy	01/07
MegaMan Battle Network 6: Cybeats Falzar / Cybeast Gregar	09/06
Pokémon Smaragd & Pokémon Feuerrot	01/07
Trauma Center: Under the Knife	09/06
Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2006	09/06
Nintendo DS	
Animal Crossing	12/06
Asphalt Urban GT	09/06
Cars	11/06
Dragon Booster	10/06
Fluch der Karibik 2	12/06
New Super Mario Bros.	09/06
Phoenix Wright: Ace Attorney	02/07
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	02/07
N64	
Super Mario 64	11/06

SO FANGT IHR MEW!

Schritt-für-Schritt-Anleitung auf der N-ZONE-DVD!

Für alle, die *Pokémon Rot, Blau* oder *Gelb* noch ihr Eigen nennen, haben wir einen interessanten Trick für euch: Wir zeigen euch auf der aktuellen N-ZONE-DVD, wie ihr das sagenumwobene Pokémon Mew fangen könnt. In diesem Dokument im Datenbereich decken wir auf, was ihr tun müsst, um euch das seltene Psycho-Pokémon zu krallen. Pokéball los!

Leser fragen, N-ZONE hilft!

Hier stehen wir euch mit Rat und Tat zur Seite und werden die meistgestellten Fragen beantworten. Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC)

Hallo, liebe N-ZONE-Redaktion,
ich bin 65, Rentnerin und mit den *Zelda*-Spielen jedweder Art vertraut.
Natürlich habe ich mir auch den Spieleberater gekauft. Ohne diesen ist man verraten und verkauft, denke ich mal. Hocherfreut aber war ich über Ihren Hinweis die vier Flaschen betreffend. Denn drei habe ich bereits gefunden.
Wie gesagt, ich habe als Rentnerin Zeit (was eigentlich selten ist) und habe mich nun an Seenas Angelteich begeben, um die letzte Flasche zu erhalten. Aber mir ist die nicht vergönnt. Ich habe ungelogen 3 Stunden an einem Stück geangelt.
Inzwischen habe ich eine Schrotthandlung und einen Fischhandel am Teich eröffnet. Ich habe Seenas Teich besucht, habe am Steg geangelt. Aber der Hinweis im Magazin: „Schon bald zieht ihr eine Flasche an Land" trifft auf mich nicht zu. Oder sind 3 Stunden angeln zu kurz? Was mache ich falsch, ich habe zum Angeln keine Lust mehr.
Ihnen allen wünsche ich ein Superjahr 2007.

SABINE TANNERT

N-ZONE: Hallo Frau Tannert, um am Angelsee an die Flasche zu gelangen, muss man schon etwas Geduld haben. Die Wahl der richtigen Stelle ist aber auch wichtig. Beim Angelteich gibt's ein Schild, das davor warnt, den See zu vermüllen. In der Nähe davon, westlich der Brücke, sollte man die Angel auswerfen. Das Wasser ist an der richtigen Stelle auch ein wenig dunkler. Probieren Sie es mit dieser Taktik einfach noch weiter, dann sollte die Flasche bald Ihnen gehören. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg!

The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii)

Hallo, liebes N-ZONE-Team!
Ich bin momentan in Kumula, kurz vor dem Endgegner. Dort befinde ich mich in der großen Halle, in der man in vier Richtungen gehen kann. Ich muss Richtung Norden gehen, allerdings bewegen sich die Flügel und der Ventilator nicht. Wenn ich zurück in die große Halle gehe, schaue ich zur Decke und sehe einen Schalter, aber mein Doppelhaken ist zu kurz, um ihn zu erreichen. Wie kann ich dieses Problem lösen? Im Voraus vielen Dank für eure Hilfe.

MARIO

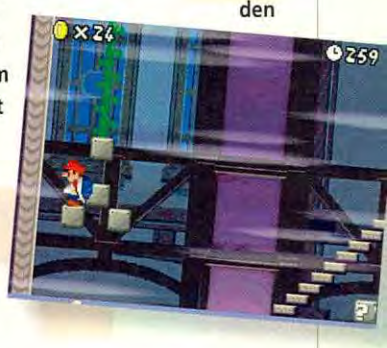
N-ZONE: Hallo Mario, das letzte Mal betrittst du die große Halle durch den Ventilatorschacht an der Oberseite, nachdem du die Flügel zum Stehen gebracht hast. Du springst jedoch nicht hinunter, sondern hängst dich mit dem Doppelhaken oben fest und seilst dich in die große Halle ab. Sobald du in der großen Halle hängst, kannst du den Schalter anvisieren, der die letzten Ventilatoren zum Stillstand bringt. Solltest du versehentlich abstürzen, kannst du dich über die Säulen wieder in den oberen Raum ziehen.

New Super Mario Bros. (DS)

Hallo N-ZONE-Team,
ich habe zwei Fragen zu *New Super Mario Bros.*:
1. Wie komme ich denn zu den Kanonen auf der Karte?
2. Ich bin zurzeit in Welt 5, komme aber nicht in die 4. Welt? Wie komme ich dorthin?

SÖREN WETTERAU

N-ZONE: Hallo Sören, das können wir dir doch glatt beantworten.
1. Kanone in Welt 1: Level 1 – Erster Turm
Betrete am Ende des Levels den Raum mit den vielen beweglichen Blöcken und verlasse diesen über den Stein in der oberen rechten Ecke. Achtung: Panzer-Upgrade wird benötigt.
Kanone in Welt 2: Level 2 – 3
Laufe durch die Kanalisation, bis du in den großen Raum gelangst, in dem du den Wasserstand erhöhen kannst. Nachdem du mit dem Wasserpegel höhergelangt bist, musst du schnell den zweiten Schalter aktivieren, damit du noch eine Ebene höher schwimmen kannst. Nun gelangst du in Level 2- A. Dort läufst du fast bis zum Ende und segelst dann auf den roten Koopa, um die gelbe Röhre zum sekundären Ausgang zu erreichen.



Kanone in Welt 3: Level 3 – Geisterhaus
Laufe durch das Haus, bis du an drei aufeinanderfolgenden Treffen aufwärts gelangst. Oben angekommen, durchstößt du mit dem Panzer-Upgrade die Blöcke und gelangst somit zum Geheimgang.
Kanone in Welt 4: Level 4 – Geisterhaus
Begebe dich als Mini-Mario in den großen Raum, kurz vor dem Schluss, in dem du per aktiviertem roten Schalter eine grüne Röhre erreichst. Springe in diesem Fall auf die Röhre drauf und benutze den Wandsprung, um auf eine Plattform auf der gegenüberliegenden Seite zu gelangen. Dort befindet sich der geheime Ausgang.
Kanone in Welt 5: Level 5 – Geisterhaus
Laufe zu den drei nebeneinanderliegenden Blöcken, die sich links über einer großen Treppe befinden. Springe auf diese Blöcke und bringe die darüber befindlichen, unsichtbaren Steine per Sprung zum Vorschein. Begebe dich auf den höchstliegenden und hüpfe geduckt oder als kleiner Mario einmal ins Leere, um die getarnte Leiter zu aktivieren. Hiermit gelangst du zu einem Geheimausgang.
2. Die 4. Welt (wie auch Welt 6) erreicht man, indem man den Endboss in Form des Mini-Marios besiegt und dann in den Schacht am Boden springt, anstatt normal zum Levelausgang zu gehen.

Abspielbar auf PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern N·ZONE

03/2007 DVD: Inhalt

Seite 1:

N-ZONE

Thema des Monats
- Pokémon Battle Revolution (Wii)
  - Der Blitzkampf-Modus
  - Der Online-Modus
  - Die DS-Connectivity
  - Der Trainer-Pass und der Shop
  - Die Technik

Vorschau
- Mario vs. Donkey Kong 2 (DS)
- Spectrobes (DS)

Test
- Castlevania: Portrait of Ruin (DS)
- Excite Truck (Wii)
- Far Cry Vengeance (Wii)
- Jagdfieber (Wii)
- Madden NFL 07 (Wii)
- Magical Starsign (DS)
- Mario Slam Basketball (DS)
- Pro Evolution Soccer 6 (DS)
- Rampage: Total Destruction (Wii)
- Splinter Cell: Double Agent (Wii)

Bonus
- Der Wii-Bug-Report
- Excite Truck in Aktion
- Making of Die Siedler 2 (DS)
- Rayman Raving Rabbids (Making-of)

Spiel-Trailer
- Garfield's Nightmare
- Nanostray 2
- Rayman Raving Rabbids

Seite 2:

PLAYZONE

Vorschau
- Frontlines: Fuel of War (PS3)
- Gran Turismo HD (PS3)
- MotorStorm (PS3)
- NBA 2K7 (PS3)
- NHL 2K7 (PS3)
- Test Drive Unlimited (PS2)
- Tony Hawk's Project 8 (PS3)
- Virtua Tennis 3 (PS3)

Test
- Brothers in Arms D-Day (PSP)
- God Hand (PS2)
- Okami (PS2)

Bonus
- Gran Turismo HD
  - Replay Time Trial (Ferrari)
  - Replay Drift Challenge (Toyota)
  - Präsentationsvideo Ferrari

Spiel-Trailer
- Genji: Day of the Blades
- MotorStorm
- NBA 07
- Untold Legends: Dark Kingdom

XBOX-ZONE

Vorschau
- Fuzion Frenzy 2 (X360)
- Ghost Recon Advanced W. 2 (X360)

Vorschau
- Lost Planet: Extreme Condition (X360)

Bonus
- Halo 3 (Hinter den Kulissen)

Spiel-Trailer
- Battlestations Midway
- Lost Planet (Video-Show)
- Lost Planet: Extreme Condition
- Star Trek Legacy

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2007 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N·ZONE 03/2007 Pokémon Battle Revolution • Castlevania: Portrait of Ruin • PES 6

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N·ZONE

POKÉMON BATTLE REVOLUTION

Das Wii-Debüt der kultigen Kreaturen

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

DVD-COVER

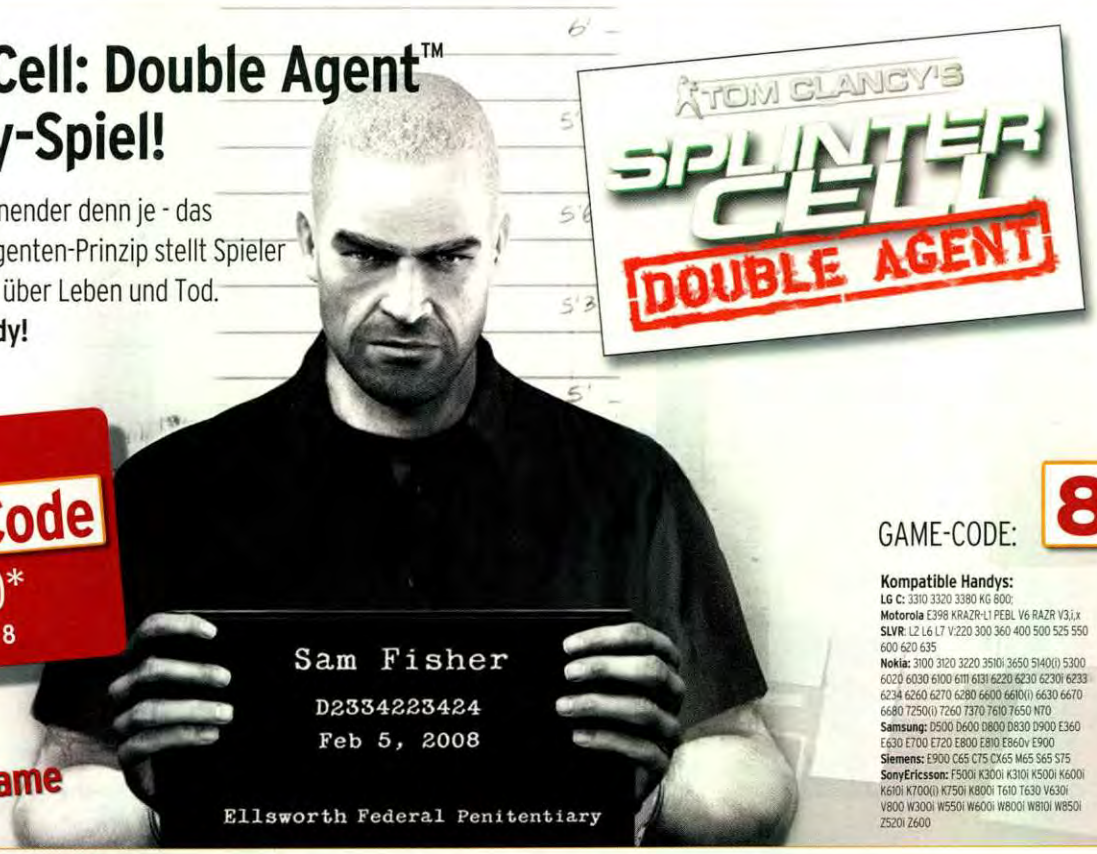
mobileunlimited
Easy Handy Games

*4,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

www.mobileunlimited.de

TOM CLANCY'S Splinter Cell: Double Agent™ als Handy-Spiel!

Stealth Action, spannender denn je - das brandneue Doppelagenten-Prinzip stellt Spieler vor Entscheidungen über Leben und Tod.
Jetzt für dein Handy!



Sende:
ULTO + Code
an 81130*
Beispiel: **ULTO 8**

Kein Abo!
Eine SMS pro Game

GAME-CODE: **8**

Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320 3380 KG 800; **Motorola** E398 KRAZR-L1 PEBL V6 RAZR V3,i,x **SLVR:** L2 L6 L7 V:220 300 360 400 500 525 550 600 620 635 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6260 6270 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N70 **Samsung:** D500 D600 D800 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** E900 C65 C75 CX65 M65 S65 S75 **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600

2006 Real Football

GAME-CODE: **1**

Andrij Schewtschenkoh, Oliver Kahn und Djibril Cissé im größten Match, das auf deinem Handy gespielt wird.

Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320 3380 KG 800; **Motorola** E398 KRAZR-L1 PEBL V6 RAZR V3,i,x **SLVR:** L2 L6 L7 V:220 300 360 400 500 525 550 600 620 635 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6260 6270 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N-Gage (QD) N70 N80 **Samsung:** D500 D600 D800 D820 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** E900 C65 C75 CX65 M65 S65 S75 **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z1010 Z520i Z60 **Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar**

Mission: Impossible™ 3

GAME-CODE: **2**

Bewältige als Ethan Hunt die ultimative Herausforderung im offiziellen Spiel zum Filmereignis Mission: Impossible 3.

Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320 3380 KG 800; **Motorola:** E398 KRAZR-L1 PEBL V6 RAZR V3,i,x SLVR: L2 L6 L7 V:220 300 360 400 500 525 550 600 620 635 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6260 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N70 N80 **Samsung:** D500 D600 D800 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** E900 C65 C75 CX65 CX70 CX75 M65 S65 S75 **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z1010 Z520i Z600 **Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar**

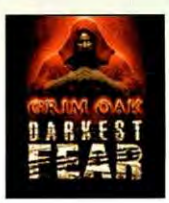
Asphalt 3: Street Rules™

GAME-CODE: **4**

Stürz dich in neue, brandheiße Untergrund-Rennen im besten Rennspiel für das Handy.

Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320 3380 KG 800; **Motorola:** E398 KRAZR-L1 PEBL V6 RAZR V3,i,x SLVR: L2 L6 L7 V:220 300 360 400 500 525 550 600 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6230 6230i 6233 6234 6260 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N70 **Samsung:** D500 D600 D800 D820 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** E900 C65 C75 CX65 M65 S65 **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600 **Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar**

Darkest Fear 2: Grim Oak



GAME-CODE: **6**

Besiegst du die Angst? Dr. Thomas Warden erforscht unheimliche Vorgänge im Grim Oak Hospital - Schreckliches kommt ans Licht.

Kompatible Handys:
Motorola: E398 PEBL V6 RAZR V3,i,x **SLVR:** L2 L6 V:220 300 360 525 550 600 635 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 6020 6030 6100 6220 6230 6230i 6260 6270 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7610 7650 N-Gage (QD) N70 **Samsung:** D500 D600 E630 E700 E720 E800 E810 **Siemens:** E900 C65 CX65 CX70 CX75 M65 S65 **SonyEricsson:** F500i K300i K500i K600i K700(i) K750i T630 V800 W550i W600i W800i Z1010 Z600 **Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar**

© 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Under license by Ubisoft Entertainment. Ubisoft, Ubisoft logo, Splinter Cell Double Agent and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. © 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and Asphalt: Street Rules are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. All manufacturers, cars, motorbikes, names, brands and associated imagery featured in Asphalt: Street Rules mobile game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (20 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Medal of Honor Venguard (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Metroid Prime 3: Corruption (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Sonic und die geheimen Ringe (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: SSX Blur (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Anno DS (DS)	___	❑	❑	❑
Reportage: Die Wario-Ware-Analyse	___	❑	❑	❑
Reportage: Die größten Bugs	___	❑	❑	❑
Test: Excite Truck (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Castlevania: Portrait of Ruin (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Mario Slam Basketball (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Pro Evolution Soccer 6 (DS)	___	❑	❑	❑
Import-Test: Pokémon Battle Revolution (Wii)	___	❑	❑	❑
Jäger und Sammler	___	❑	❑	❑
Entwicklertagebuch Spectrobes	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf der PS2/Xbox ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____ Bonus: _____
Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Special: Pokémon Battle Revolution (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Spectrobes (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Mario vs. Donkey Kong 2 (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Excite Truck (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Far Cry Vengeance (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Splinter Cell: Double Agent (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Jagdfieber (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Castlevania: Portrait of Ruin (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Magical Starsign (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Mario Slam Basketball (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Pro Evolution Soccer 6 (DS)	___	❑	❑	❑
Bonus: Der Wii-Bug-Report	___	❑	❑	❑
Bonus: Making of Die Siedler 2 (DS)	___	❑	❑	❑
Bonus: Excite Truck in Aktion	___	❑	❑	❑

8. Was hältst du von den Boni auf unserer DVD?

❑ Finde ich super! Bitte mehr davon.
❑ Interessiert mich nicht
❑ Ist mir egal
❑ Dieses Thema würde mir gefallen: _____

9. Neben unserem normalen Abo bieten wir das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD an. Zusätzlich zu den Beiträgen über Wii-, GameCube-, DS- und Game-Boy-Spiele findet ihr auf der beiliegenden Doppel-DVD ausführliche Videos zu allen Highlights für die Konsolen von Sony und Microsoft. Was hältst du davon?

❑ Klasse Idee! Als Abonnent freue ich mich sehr über diese Neuerung.
❑ Ich bin Abonnent und habe kein Interesse daran.
❑ Spitze! Wenn das mal kein Grund ist, Abonnent zu werden!
❑ Ich bin kein Abonnent, Spiele für Sony- und Microsoft-Konsolen interessieren mich aber sowieso nicht.

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 03, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 09", wenn *Golden Sun 2* euer absoluter Lieblingstitel ist.). Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 12" und wählt somit *Excite Truck* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ, Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt"

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Avatar	Wii
02. Baten Kaitos Origins	GC
03. Battalion Wars 2	Wii
04. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
05. Driver: Parallel Lines	Wii
06. Diddy Kong Racing	DS
07. Die Siedler	DS
08. Die Sims	Wii
09. Disaster: Day of Crisis	Wii
10. Dragon Quest	Wii
11. Eledees	Wii
12. Excite Truck	Wii
13. Mario Party 8	Wii
14. Final Fantasy	Wii
15. Final Fantasy: CC	DS
16. Harvest Moon	GC
17. Harvest Moon	DS
18. Lost in Blue 2	DS
19. Lunar Knights	DS
20. Mario Slam Basketball	DS
21. Mario Strikers Charged	Wii
22. Mario vs. Donkey Kong 2	DS
23. Metroid Prime 3: Corruption	Wii
24. Metroid Prime: Pinball	DS
25. Metal Sluga Anthology	Wii
26. Pokémon Diamond	DS
27. Pokémon Pearl	DS
28. Pokémon Ranger	DS
29. Pro Evolution Soccer 2007	DS
30. Project H.A.M.M.E.R.	Wii
31. Resident Evil	Wii
32. Sonic	Wii
33. Starfox DS	DS
34. Super Mario Galaxy	Wii
35. Super Paper Mario	Wii
36. Super Smash Bros. Brawl	Wii
37. Trauma Center	Wii
38. Wario Ware Twisted	GB
39. Teenage Turtles	Wii
40. Zelda: Phantom Hourglass	DS

LESERCHARTS

01. Advance Wars 2	GB
02. Animal Crossing: Wild World	DS
03. Big Brain Academy	DS
04. Call of Duty 3	Wii
05. Children of Mana	DS
06. Die Sims 2 Haustiere	DS
07. Dr. Kaw. Gehirn-Jogging	DS
08. English Learnin	DS
09. Golden Sun 2	GB
10. Madden NFL 2007	Wii
11. Mario & Luigi: Partners in ...	DS
12. Mario Kart DS	DS
13. Mario Kart: Double Dash!!	GC
14. Mario Party 7	GC
15. Mario Smash Football	GC
16. Far Cry	Wii
17. Metroid Prime 2: Echoes	GC
18. Metroid Prime Hunters	DS
19. Need for Speed Carbon	Wii
20. New Super Mario Bros.	DS
21. Nintendogs: Chihuahua	DS
22. Nintendogs: Dachshund	DS
23. Nintendogs: Dalmatiner	DS
24. Nintendogs: Labrador	DS
25. Pokémon Rubin & Saphir	GB
26. Pokémon XD: Der dkl. Sturm	GC
27. Rayman Raving Rabbids	Wii
28. Red Steel	Wii
29. Resident Evil 4	GC
30. Wario Ware: Smooth Moves	Wii
31. Super Mario 64 DS	DS
32. Super Mario Smash Bros.	GC
33. Tomb Raider Legend	GC
34. Tony Hawk's Downhill Jam	Wii
35. Trauma Center	DS
36. Wii Play	Wii
37. Wii Sports	Wii
38. Zelda: Twilight Princess	Wii
39. Zelda: Twilight Princess	GC
40. Zelda: The Wind Waker	GC

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan

Redaktionsdirektor **Hans Ippisch**

Koordination Konsolenobjekte **Harald Wagner**

Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) **Fabian Sluga**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
Mitarbeiter dieser Ausgabe Sascha Dowidat, Hanns Peter Glock, Felix Kothe, Sebastian Stange

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz
US-Korrespondent Roland Austinat
Community Manager Marc Brehme

Layout Lars Kromat, David Mola, Wojtek Pruchnicki, Britta Rasp, Matthias Schöffel
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Wojtek Pruchnicki

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Commercial Director **Hans Ippisch**
Marketing Jeannette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp; thomas.knopp@computec.de,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255; lars.werkmeister@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 37,20/Plus-Abonnement € 51,60
Ausland: Normal-Abonnement € 49,20/Plus-Abonnement € 63,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882-882, Fax: +43 6246 882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Normal-Abonnement € 42,-/Plus-Abonnement € 56,40

ISSN/Pressepost: N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 43739, ISSN: 1433-8424

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, EDGE, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

Wer findet alle Ostereier?

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Stecke drin, was wolle – ich liebe es, Osternester zu plündern! Schon bald beginnt wieder die Zeit, in der Hals-schmuck tragende Schokoladenhasen und Nougat-Eier auf der täglichen Speisekarte stehen. Doch schöner, als sich diesen Gaumenfreuden hinzu-geben, ist das Aufspüren von „Easter Eggs" in Nintendo-Spielen. Gemeint sind Seitenhiebe auf die Konkurrenz, versteckte Minispiele oder einfach nur das Foto des Entwicklers in einer Level-Nische. Ich erinnere mich beispielsweise noch an den Innenhof von Zelda: Ocarina of Time, in dem Abbilder von Mario und Bowser in einem Glasfenster zu sehen waren. Doch auch Twilight Princess strotzt vor solcher Details. Unser österreichi-scher Leser Gregor Höblinger schreibt etwa: „Wenn man am Zorafluss zu dem Angelteich geht und neben der Rezeption die Bilder ansieht, wird man ein Schwarzweißbild sehen, auf dem der Inhaber des Hylia-Sees aus Ocarina of Time abgebildet ist." Peter Eichardt hat ein weiteres Osterei aufgespürt: Benutzt man in Burns' Bombodrom in Kakariko eine Lampe, dann wird der Ladenbesitzer wütend und ein Wasserstrom löscht das offe-ne Feuer. Doch weil dieses Thema so unglaublich facettenreich ist, gehen wir in der nächsten N-ZONE weiteren Easter Eggs auf die Schliche. Habt ihr coole Anspielungen in Nintendo-Spielen entdeckt, schreibt mir einfach an christoph.kraus@computec.de! So, und ich begebe mich jetzt auf die Suche nach dem Schoko-Nikolaus, den meine Kollegen hier irgendwo vor 17 Wochen versteckt haben...

Kurioses aus der Videospielbranche: Totakas Song in Luigi's Mansion

Kennt ihr Kazumi Totaka? Der 40-jährige Musikkomponist ist bekannt dafür, in jedem seiner Projekte sein Markenzeichen einzubauen: seine ganz persönliche Erkennungsmelodie, die gut versteckt in ausgewählten Räumen gespielt wird. Auf der N-ZONE-DVD 01/07 präsentierten wir euch schon einige von Totakas Arrangements. Jetzt wurde eine weitere Fundstelle ent-deckt, und zwar in *Luigi's Mansion*! So hört ihr euch die geheime Fanfare an:

1. Ladet einen bereits gespeicherten Spielstand. Wenn I. Gidd fragt „Wo soll's hingehen?", wählt die Option „Zum Trainingsraum".
2. Erscheint der Bildschirm mit den Controller-Einstellungen, lasst für etwa drei Minuten die Finger vom Controller!
3. Freut euch auf die Geheimmelodie!

Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE

Die N-ZONE 04/02 war die letzte Ausgabe im alten Layout. Einen Vorgeschmack auf die nächste Ausgabe gab es dennoch bereits: Ein frisches Design, der größere Umfang und mehr von allem sollten das GameCube-Zeitalter gebührend einläuten. Shigeru Miyamoto bekräftigt im großen 5-Seiten-Interview den Cel-Shading-Grafikstil von *Zelda: The Wind Waker* und spricht eher verhalten über die Online-Fähigkeiten des GameCube. Im Testteil stechen besonders *Super Mario World: Super Mario Advance 2* hervor, das 92 Prozent einheimste. Auch der kuriose Japan-Import *Animal Leader* sorgte für leuchtende Redakteurs-Augen: Am Ende gab's für den technisch nüchternen Titel 83 Prozent!

Was wird gespielt bei ...

Ralf Wirsing

Ralf Wirsing ist Development Director bei Blue Byte und betreut als Projektleiter unter anderem *Die Siedler 2* für den DS.

Was spielst du im Augenblick?
Ich spiele momentan sämtliche Brain-Games, die für den Nintendo DS erschienen sind.Die sind so wunderbar kurz und knackig und bieten schnellen Spaß für zwischendurch. Und natürlich spiele ich auch noch das geniale *Rayman Raving Rabbids* für die Wii.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Die Brain-Games mag ich besonders, weil sie schnell sind, weil ich nicht viel Zeit am Stück dafür brauche und ich abends nach der Arbeit was damit machen kann. Und sowieso gehört *Rayman Raving Rabbids* für einen Ubisoftler zum Pflichtprogramm – ganz klar!

Welche drei Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Meine All-Time-Favourites sind *Heroes of Might and Magic* (für PC, die ganze Serie), außerdem das Online-Rollenspiel *World of Warcraft* und als Drittes natürlich *Die Siedler* in allen Variationen.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Das war definitiv ein *Pong*-Klon von Quelle, dessen Name ich leider vergessen habe. Mit dieser Maschine fing jedenfalls meine Leidenschaft für Videospiele an. Ich kann mich auch noch an ein Spiel erinnern, in dem man Burger stapeln musste – das Spiel erinnerte ein wenig an *Donkey Kong*. Das habe ich in italienischen Spielhallen gerne gespielt.

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten und auf welches freust du dich am meisten?
Hier bevorzuge ich ganz klar *Mario Kart* und *World of Warcraft*.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Spielt mehr Nintendo DS, weil das Teil eine geile Maschine ist! Und freut euch natürlich auch auf die *Die Siedler 2*, denn es ist ein wunderbares Strategiespiel für eine supergeile kleine Konsole.

Ausgabe 04/07 ab 07.03.07 am Kiosk

PREMIUM N-ZONE

N-ZONE-Fans aufgepasst!

Neben unserer normalen Ausgabe bieten wir von der N-ZONE 04/2007 eine hochwertige Premium-Ausgabe in der Silbertüte mit zahlreichen Extras an. Neben einer DVD mit genialen Videos legen wir der Premium-N-ZONE auch eine DIN-A5-Ausgabe der allerersten N-ZONE bei. Darüber hinaus erwarten euch noch zahlreiche weitere spektakuläre Extras in unserer neuen Premium-Ausgabe!

Test

BILD: ELECTRONIC ARTS

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:
Prince of Persia: Rival Swords (Wii)
Medal of Honor: Vanguard (Wii)

SSX Blur

Im März geht der Wintersport auf der Wii so richtig los! Wir nehmen die coole Snowboard-Action genau unter die Lupe!

Test

BILD: NINTENDO

Fire Emblem: Goddess of Dawn

Kann die Reihe auf der Wii überzeugen? Ein Test der japanischen Version verschafft Klarheit.

Test

BILD: NINTENDO

Pokémon Ranger

Wir zeigen euch, ob der Titel die Wartezeit auf Pearl und Diamond verkürzen kann.

Vorschau

BILD: NINTENDO

Diddy Kong Racing

Ein weiterer N64-Titel gibt sich die Ehre auf dem Nintendo DS. Wir wissen mehr!

Lesefutter für Konsolenfans

XBOX 360 02/07
Wichtigste Themen: Lost Planet, die Spiele des Jahres 2007, Blacksite: Area 51, Ghost Recon Advanced Warfighter 2

PLAYZONE 02/07
Wichtigste Themen: Da kommt was auf Sie zu! – Der Ausblick auf 2007, Okami, John Woo presents Strangehold, Brothers in Arms: D-Day

EDGE 03-04/07
Wichtigste Themen: Die ultimative Spieleplattform, der Siegeszug der Minispiele, Eledees, Wario Ware Smooth Moves, Excite Truck

ZELDA-SONDERHEFT
Wichtigste Themen: XXL-Test zu Zelda: Twilight Princess. Inklusive umfangreicher Komplettlösung und großer Zelda-Historie.

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.